免责声明

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.308

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2011年10月28日

页数：82页

突然发觉自己好吃力的说。

电玩展即将鸣锣，为游戏旺季拉开序幕！

定价 7.80

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.308



无双报道

- 机动战士高达VS极限进化
- 圣斗士星矢战记
- 寂静岭 暴雨
- 最终幻想XIII-2
- 质量效应3
- 光环 战斗进化周年版
- 御姐玫瑰Z：神乐
- 跨越我的尸体
- 极品飞车 亡命狂飙
- 无主之地2

热门攻略集合

《战国无双3 帝国》
天下布武权威攻略

《机动战士高达 新基连的野望》
全剧本攻略

《尸体派对 影之书》
恐怖再临攻略

《黑岩射手》
详尽流程攻略

游戏百科

100个你可能不知道的问题

探寻各日本游戏公司的环保理念

2011年10月上
VOL.308
ISSN 1006-5032



游戏百科



卷首主旨

恶补游戏知识 争做四有新人

（四有：有家用机、有掌机、有钱、有时间）

考试规则

先看每一道题目，然后将心中的答案与下面进行比对，如果一致，就在问题旁边的“知道”前面做标记，算得1分。全篇一共100道题，满分自然是100分。最后大家就可以在本页中按照得分知道自己属于什么级别的玩家了。

分数级别

100分：绝对不可能。除非你是神，神也不玩游戏机。
90~99分：基本不可能，背都难背下来的。
80~89分：惊天地泣鬼神的专业级游戏大师。
70~79分：不可思议的游戏知识研究员。
60~69分：超过大多数人的游戏狂热者。
50~59分：善于求知的智慧型玩家。
40~49分：对游戏知识有一定了解的玩家。
30~39分：只了解自己兴趣范围内知识的玩家。
20~29分：快乐至上，其余无视的玩家。
10~19分：知道PS3是游戏机的玩家。
0~9分：以为PS3是第三代绘图软件的玩家。



《最终幻想》最初的译名为什么叫“太空战士”？

□知道 □不知道

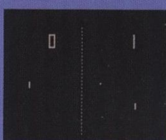
解答：“太空战士”是台湾、香港地区所通用的译名，现在依然在沿用，此名称最早出现于台湾第一个电玩半月刊，也就是尖端出版社的《电视游乐杂志》第9期（1987年11月20日出版），但在前两期中，游戏的最初译名是《公主蒙难记》，因为初代《最终幻想》的主要目标就是去救出公主，所以才叫“公主蒙难记”。不过这个名字实在太土了，后来编辑们根据游戏里面从陆地打到天上的设定，就取名为“太空战士”，可他们乘坐的是飞空艇，不是太空船啊……直到后来大家都叫习惯了，港台地区也就至今未改。





世界上的第一台电子游戏机是什么？

□知道 □不知道



解答：1971年，美国加利福尼亚电气工程师诺兰·布什内尔根据自己编制的“乒乓球”游戏设计了世界上第一台商用电子游戏机。诺兰在新机器上开了个投币口，然后扛到森尼维尔市年轻人经常光顾的酒吧，安放在一只木桶的顶部。第二天清晨，酒吧老板打电话告知游戏机出了故障，结果发现原因是硬币已经塞满了。后来，诺兰创立了世界上第一家电子游戏公司——雅达利公司。

100个你可能不知道的问题

80后的玩家大多是伴随着FC度过了愉快的童年，但你可能只知道《魂斗罗》是一款优秀的射击游戏，而不知道“魂斗罗”这三个字是什么意思。90后的玩家最开始接触的恐怕就是PS2，但你却可能不知道PS2的销量至今世界第一。至于00后……算了，估计大家接触游戏时间也不会太久，看看后面的内容就权当做学习吧。本期我们一共搜罗了100个游戏的知识点，并且给大家提供了一个考察自己游戏知识的机会。凡是你知道的就算1分，最后相加得到总分后就可以看看自己到底达到了什么水平。如果你知道其中80道题以上的话，记得联系我们啊，小沛一定率全体小编膜拜……



3 游戏中的第一个中国角色是谁？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答： 1985年由KONAMI开发制作的街机游戏《Yie Ar Kung-Fu》，是游戏史上首款以中国为背景的格斗游戏。后来移植到了FC等家用主机上，也就是大家所熟悉的《功夫》。街机版的主角名叫“乌龙（Oolong）”，他的动作有16种，需要面对10个对手，其中一个名叫“Buchu”的家伙上场时还会说：“你好。”而家用机版则削减为5个对手，主角的名字也改为“李（Lee）”。后来最著名的中国角色应当算《街霸2》中的春丽，但春丽比乌龙晚6年才出现。

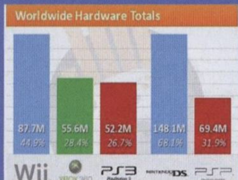




4 历史上销量最高的游戏机是哪个？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答： 截止到目前，任天堂的上一代掌机NDS的全球销量为1.48亿部，但它并不是史上销量最高的游戏机。现在排名第一位的仍旧是索尼的Playstation2，它的销量目前为全球1.5亿部，两者相差200万台左右。而排名第三的则是索尼的第一代游戏机Playstation，全球销量为1.02亿部。不过现在NDS每周还基本保持着10万台的销量，即便销量继续下滑，照此下去，大约半年后，NDS将成为历史上销量最高的游戏主机。

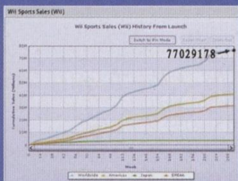




5 历史上销量最高的游戏是哪款？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：《Wii Sports》于2006年11月19日在北美地区随Wii同捆发售，并在随后一个月内于日本、澳大利亚和欧洲发行。2008年，游戏先后在韩国和台湾发行，除日本和韩国外，《Wii Sports》在各地区均与Wii游戏机同捆销售。截止到2011年8月底，这款游戏的销量已经达到77029178套。排名第二的是FC版的《超级马里奥兄弟》，其销量为4024万套。更加令人震惊的是，《Wii Sports》到现在依然保持每周数万套的销量，其总销量和《最终幻想》全系列的总和差不多！





6 马里奥为什么被设计成现在的样子？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答： 马里奥的形象非常简单，但看起来很亲切，这样简单的设计却是因为上世纪80年代中期的技术限制。程序设计师不能够在有限空间里存入手臂摆动的动作，所以当时他的衬衫是单色的。那时也没有空间来画嘴唇、耳朵、和头发，所以马里奥身着工装裤和帽子、留着胡须和鬓角。:另外，马里奥首次出场是在《大金刚》中，那时他的名字叫“跳跳人”，而且最初给他设计的角色是木匠，而不是水管工。





7 哪个主机上发售的游戏最少？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答： 任天堂的Virtual Boy上只推出了22款游戏，在全新独立的主机中应该是最少的。但如果仅考虑“专属游戏”的话，VB连前3名都进不去。真正的第一应该是NEC推出的PC-E SUPER GRAFX，它只有5款专属游戏。SUPER GRAFX是PC-E的一个变种，有着强于同系列的性能，虽然它能够兼容以前的PC-E游戏，但专属的游戏却只有5款。第二名是SEGA CD 32X，也就是MD再搭配上CD和32X这两个部件后的形态，它的专属游戏是6款。第三名为任天堂N64的外设64DD，它的专属游戏为10款。





8 经典游戏《魂斗罗》的名字是什么意思？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：“魂斗罗”的含义是“具有优秀战斗能力和素质的人”，这段话也出现在了日版《魂斗罗》之中。游戏很明显地受到了当时一些好莱坞大片的影响。游戏中的外星人形象和1979年的美国科幻片《异形》如出一辙。主角比尔和兰斯的形象取自《第一滴血》中的兰博（史泰龙）与《铁血战士》中的“达奇少校”（阿诺·施瓦辛格）。后来KONAMI的制作人员也承认了此事。





9 勇猛善战的“洛克人”原来是干什么的？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答： 洛克人原本是家用的清洁机器人，作用就是帮助人类打扫卫生。因为看到威利博士作乱，所以要求莱特博士将自己改造成战斗机器人，其编号是DRN.001。游戏中的另一个女性机器人角色萝露（Roll）是洛克人的妹妹，编号是DRN.002。当洛克人成为战斗机器人之后，莱特博士用之替补打扫的工作。另外，初代游戏中的六个头目都是莱德博士的作品，但被威利博士控制了，所以当洛克人打败他们后可以直接使用他们的能力，大概就是因为他们采用了相同的设计。





10 哪个游戏的续作推出时间间隔最久？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答： 一说到“跳票”，大家肯定首先会想到“毁灭公爵”，但它还真不是续作推出时间相隔最久的游戏。目前在这一项中保持绝对第一位置的是《影子传说》。FC版《影子传说》是1986年4月18日发售的，续作NDS版《影子传说2》的发售日为2008年3月13日，整整相差21年零11个月。而《永远的毁灭公爵》距离前作《毁灭公爵3D》的时间为15年零4个半月，相比之下只能排第二了。至于第三，应该算是GBA的《MOTHER 3》，距离前作11年零8个月。





游戏史上的第一款外设周边是什么？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：光枪。没错，不但光枪是第一个游戏外设周边，而且它还是世界上第一款家用游戏机的标准配置。1969年5月，一位从法西斯德国逃到美国的发明家拉尔夫·贝尔，制造出了第一套家用电子游戏系统——Brown Box。这个游戏主机原型采用D-cell电池驱动，和一台黑白电视机相连。Brown Box被开发出来以后，设计小组还改装了一把玩具枪，使其能够辨别屏幕上的光点，这就是历史上的第一支光枪。





家用机涉足网络是从什么时候开始的？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：世嘉推出的DC是有史以来第一部将联网功能作为标准配置的主机，它内置了一个56Kbps的调制解调器，从而第一个实现了家用机的网络联机对战。1999年8月4日，世嘉与AT&T公司发表联合声明，宣布AT&T与其服务器AT&T's Worldnet将为Dreamcast提供ISP网络接入服务。玩家通过它可以浏览网页，进入聊天室，收发e-mail，但是却不具备即时信息发送的功能。不过在1999年9月9日先期发售的十几款游戏中，只有《索尼克大冒险》拥有网上下载功能。





游戏史上的卡带主机其容量分别是多少？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：以下卡带容量按照主流单位KB、MB计算。雅达利系列主机的卡带容量为0.25KB，也就是今天我们写不到200字文档的大小。任天堂的FC卡带最初为3KB，后来一路扩增，再到中国山寨卡带后期，合卡容量曾经突破512KB。世嘉的MD卡带从几百KB到几MB不等，最大的是《超级街霸2》，达到了5MB，而任天堂的SFC最大容量为《幻想传说》的6MB。后来的N64卡带最大可到64MB，例如《生化危机2》等。想想看，如今的3DS卡带最大可到8GB，这是多么大的差距啊。





为什么《街头霸王》被称为《快打旋风》？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：Capcom于1989年推出的《快打旋风（Final Fight）》最早是作为《街头霸王》的续作而开发的，原名《街头霸王89》，但由于所谓的《街头霸王89》并没有采用一对一的单挑格斗方式，Capcom遂决定将其更改为一个全新的品牌。但也因为这两款游戏之间的渊源颇深，于是在国内最早引进这两款游戏的时候，在名称上有些混乱。如今的台湾地区仍管《街头霸王》叫《快打旋风》，而《Final Fight》则叫《街头快打》。





史上唯一一个独占游戏类型的作品是哪个？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：世嘉在DC上推出的经典大作《莎木》。在当时，游戏受到机能等各方面的限制，自由度都不高，而《莎木》则以高自由度作为宣传点之一，于是将游戏类型定为"FREE"。不过用今天的眼光来看，《莎木》的自由度还真不算什么，现在只能算是个动作角色扮演游戏。如今的很多游戏都非常自由，最典型的例子就是《GTA》系列，不但有主线，还有很多支线，就算什么任务都不完成，也可以自己扮演城市破坏者来自娱自乐。FREE这个类型名称以后再也没有被哪个游戏用过，因为人们发现，随着技术的进步，游戏中的自由度将越来越高。





世界上有多少种游戏分级系统？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：最常见的共有15种。分别是：北美的ESRB、澳大利亚的OFLCA、新西兰的OFLCNZ、欧洲的大部分地区PEGI 、英国的BBFC、芬兰的VET、 德国的USK、 巴西的MJ/DEJUS 、日本的CERO 、EOCS 、CSA 、韩国的GRB 、台湾的CGSRR，以及某些国家的TIGRS 还有苹果公司自己的一套分级制度。其中台湾没有自己的分级机构，他们的分级方式其实就是游戏厂商自己分级。

国家/地区	分级系统/年龄	分级（由低到高）
北美	ESRB	EC、E、E10+、T、M、AO
澳大利亚	OFLCA	G、PG、M、MA15+、RC
新西兰	OFLCNZ	G、PG、R13、R15、R16、R18
英国	BBFC	UC、U、PG、12、15、18
英国	ELSPA	3+、7+、12+、15+、16+、18+
欧洲	PEGI	3+、7+、12+、16+、18+
芬兰	VET	3+、7+、12+、16+、18+
德国	USK	[illegible]、6、12、16、18
巴西	MJ/DEJUS	L、10、12、14、16、18



《街霸4》中隆、肯、丹谁的波动拳最强？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：这个问题如果在格斗高手看来，可能会不假思索地说是隆。但其实答案是丹。别看丹在《街霸》系列中经常担任搞笑的角色，但其实他的波动拳威力比隆和肯都要高。普通的波动拳，隆和肯都是60的伤害值，而丹是70。EX波动方面，隆是100，肯是90，丹是110。只不过丹的波动拳飞行距离太短，不如隆和肯的牵制性强，所以比较不好用罢了。





春丽到底使用的是什么拳法？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：春丽是自《街霸2》才登场的系列第一位女性角色，当时官方对她的武功定义为"中国拳法"，但并没有详细解释为什么门派。之后在《街霸3》中，春丽的出场终于有了一定的架势，看过《叶问》的玩家肯定会发现，春丽的起手势居然是咏春拳，不过接下来的套路却与咏春相去甚远。在最新的《街霸4》中，春丽的咏春架势更加明显，但其后的套路依然天马星空。所以我们也只能认为春丽使用的是"具备咏春架势的中国拳法"。





《鬼武者》到底有多少款游戏作品？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：10款。不信吗？那就数一下。PS2的1、2、3代、《新鬼武者》、《无赖传》、Xbox的《幻魔鬼武者》、GBA的《战略版》。这就是7个了，还有3个同样是CAPCOM出品的系列游戏，我们却无缘得见，那就是日本手机版的《鬼武者 逢魔之章》、《鬼武者 机关幻魔城》和《新 鬼武者 黑暗帷幕》。这三个游戏游戏都是动作类，画面效果虽然比不上PS2，但操作感都不错，算得上是手机游戏的精品。





《生化5》中的AK74和AK47是什么关系？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：大家对AK47都非常了解，它就是1947年生产的卡拉什尼科夫自动步枪，从1950年代到1980年代，是前苏联军队和华沙条约组织国家军队的制式装备。而AK-74是前苏联装备的第一种小口径突击步枪，也是世界上大规模装备部队的第二种小口径步枪，首次露面是在1974年11月7日的莫斯科红场阅兵仪式上，并于1980年后取代了AK47。





日韩游戏史上最大的冲突是哪次？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：2009年2月，任天堂驻韩国通商代表处根据301特别条款，向包括韩国在内的6个国家呈交了"关于各国严重违反知识产权"的报告书。任天堂韩国公司的代表甚至请求韩国总统李明博，对盗版游戏软件在韩国横行事件给出明确的处理办法。半个月后，作为韩国最有影响力、发行量最大的《朝鲜日报》针对任天堂韩国公司对处理盗版游戏软件的请求作出回应——"韩国的盗版横行虽然是事实，但任天堂公司的这次做法严重无视韩国的立场、十分不当。任天堂在韩国做的，只是通过卖游戏机、让小学生们游戏中毒（上瘾），任天堂的所作所为就是把韩国当做盈利赚钱的养鱼场。"



FC游戏史上最大的悬案是什么？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：解答：《魂斗罗》水下八关的传闻："在游戏的第6关，关底是一机器人，先在通往关底那个很长的平台左端下面等待，平台上会有敌人陆续过来，有的跳下去了，有的人走到台边就回去了，要选开一枪往回走的人，紧紧跟着他，千万别打死他，他跑一会儿就能变形，会把关尾那个大机器人直接撞死，再撞开门，你就能进入水下八关了。"还有人一板一眼地说，魂斗罗的容量有256K，而游戏只用了128K，那么其他的部分肯定……但，真实情况是，这个会变形的杂兵只是一个小BUG而已。最普遍的说法是根本没有什么水下八关。





迄今为止停办的最大电玩展是？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：始办于2002年的德国莱比锡电玩展（Games Convention）是德国第一个交互式游戏娱乐展会，同时也是欧洲地区规模最大、最权威的游戏博览会，每年都有大批软、硬件厂商参展。由于其影响力巨大，来自英国伦敦的欧洲第一游戏展"ECTS"在莱比锡游戏展诞生后不久便退居二线，最终被取消。莱比锡电玩展也成为继美国E3展、东京电玩展之后的第三大电玩盛会。最后一届于2009年举办，2010年初正式宣布不对游客开放，欧洲第一电玩展的位置也迅速被"科隆电玩展"取而代之。





最臭名远扬的反游戏伪科学家是谁？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：日本大学文理学科的森昭雄教员，2002年著书《电玩脑的恐怖》并因此得到很多日本游戏业人士的批判，其书中坚称，通过自己研制的"脑波活动定量化计测装置"，研究出电玩游戏会让人的大脑变成电玩脑。后来证明，其研发装置为三无产品。不光如此，其发表言论后来多成为世人笑柄，如游戏《俄罗斯方块》的研发目的是苏联军方为了让士兵变得麻木更利于驱使作战故被其称为"杀人方块"、玩游戏的人有可能触发"后天性自闭症"、妄加揣测2005年日本JR线事故的驾驶员属于电玩脑症状等。





动漫巨头吉卜力唯一参与的游戏是哪款？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：著名动画工作室吉卜力参与了NDS游戏《双重国度》的制作。根据Level5的官方情报，"《双重国度》只是在游戏的制作途中，偶然巧合与吉卜力工作室方面有对话机会，并邀请对方协力制作。"而吉卜力方面也表示，"由于距离下次电影动画片的制作还需要一定的时间，因此目前这次工作（指《双重国度》的动画制作）是由于目前制作人员较为空闲而接受的工作。毕竟我们是一个动画片制作公司，因此我们并没有打算继续进行制作其他游戏的动画或者是走出动画而向其他的途径发展。"所以，这可能是吉卜力第一次以及最后一次制作游戏动画了。





FC人气游戏《赤色要塞》名称由来是什么？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：这款于1988年发售的游戏，当年和《魂斗罗》、《绿色兵团》、《沙罗曼蛇》并称为四小强。FC版的名字叫《Jackal》（豺狼部队），1986年发售的街机版叫《特殊部队ジャッカル》。那么为什么中国玩家会叫它《赤色要塞》呢？因为日文版又叫做《ファイナルコマンド 赤い要塞》（最后的指令 红色要塞），大部分玩家都把前面一串哎呀呀恩哈哈的日文字一笔带过，看到后面的汉字就倍感亲切，直接就称之为《赤色要塞》了，这种本地化色彩的译名也就随之流传开来。与《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》不同，当叫起这款游戏时，大部分日本玩家都会丈二和尚摸不着头脑。





最美丽的游戏代言人是谁？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：很多游戏都用现实世界中的名人来代言，以提高游戏的宣传效果。比如《鬼武者》的代言金城武、代言《实况足球》的梅西等等。那么有没有最美丽的游戏代言人呢？美女模特莉亚·迪桑（Leah Dizon）代言了《忍者龙剑传》、《忍者龙剑传西格玛2》之后，这个问题似乎就有了答案。莉亚·迪桑是一位模特儿和歌手，生于美国拉斯维加斯。她有中国、菲律宾、法国和美国的血统。2006年到日本发展，并代言人气游戏《忍者龙剑传》。著名电子游戏网站IGN曾经跨界对其进行专访足可见其魅力之大。





FC《沙罗曼蛇》的游戏背景是？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：美版——在美丽的格兰迪斯星球上，有一个自古相传的预言，当火龙狂舞时，天地将笼罩在一片黑暗中，邪恶就会降临格兰迪斯星球。正如预言所述，从火海中飞来的沙罗曼蛇军对格艾帝士星球发动了侵略战争。为了消灭侵略者，格兰迪斯星球上的超时空宇宙巡航机身负重任，向沙罗曼蛇军事基地出击！

日版——巴库蒂利安星派出了"沙罗曼蛇军团"开始向美丽的拉迪斯行星发起进攻。拉迪斯军队招架无力，拉迪斯王子大败而归。不得已，拉迪斯行星向曾经击败过巴库蒂利安的古拉迪乌斯行星发出了求援信号。接到了信号的古拉迪乌斯勇士们，与拉迪斯王子驾驶的战斗机一起向巴库蒂利安的基地发起了反击。

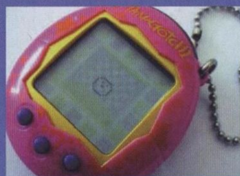




挽救了BANDAI命运的一款产品是什么？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：1997年1月，SEGA为了与日益壮大的PS对抗，宣布将与BANDAI合并，这次合并对于双方来说都是有利的，BANDAI可以不用破产，而SEGA则可以得到BANDAI多年以来各动画的版权以及游戏生产，实力足以抵抗Sony加上Square和Enix的强大声势。但BANDAI开发的电子鸡大卖，在世界范围掀起了一阵养电子宠物的热潮，BANDAI方面一解决财务问题就立刻和SEGA取消合并。当时的SEGA社长中山隼雄对这次事件表示非常失望，他说："我做梦也没有想到合并会取消。"





游戏史上最大手笔的捐助是？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：1999年，随着PS2宣布带来的压力以及开发新主机DC的庞大亏损，SEGA将新主机DC的价格定在1万9千日元，但即使如此也未能挽救公司严重赤字的问题，不仅如此，原先以发展游戏主机为前提的计划被迫终止。为此，SEGA总裁大川功于2000年、2001年分两次从自己的私人财产中捐出500亿日元和850亿日元帮助SEGA渡过难关。2001年1月，SEGA宣布，将从3月起停止生产DC以及开发游戏机，清仓处理、将DC的零售价调低三分之一，将专注于游戏软件的开发（第三方）。同年3月，大川功先生病逝。



游戏中最恐怖的BUG是？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：PS版《我的暑假》——“《我的暑假》之8月32日”。这是由于《我的暑假》程序上引起的BUG，不过这个在PlayStation Portable版上已获得修正，如果发生BUG的话，日记中的日期会继续8月32日，33日……等。错误日数，使各个人物贴图变得混乱及可怕，家中和外边的人都不存在，音乐消失、当机、出现乱码等奇怪的错误，随着日子的推进，错误问题会变得恶化。这个错误使原本带有温馨气氛的游戏，在32日以后被完全破坏。





初代《荒野大镖客》音乐故事你知道吗？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：由克林特·伊斯特伍德主演的经典电影《荒野大镖客》，埃尼奥·莫里康内担任本片的配乐，配乐完全是新鲜的声音。影片开头，首先听到的是粗犷的口哨，接着加入声部的是令人心潮澎湃的甩鞭的声音元素，在口哨和甩鞭声渐强中，莫里康内加进了急促、短暂的马蹄声。这三种怪诞的声响交杂在一起完完全全地体现出了西部的狂放、没有法律约束的特性。与之后的《黄昏双镖客》和《黄金三镖客》通称荒野三部曲，其中的音乐都在初代FC《荒野大镖客》中体现，这些大家都知道吗？



SD高达史上第一原创剧情游戏是哪个？

☐ 知道 ☐ 不知道



解答：WSC版《独眼高达》。可能是BANDAI自产主机的原因，《独眼高达》的剧情一改历代SD高达系列游戏东拼西凑的惯性，使用了完全原创的剧情而为高达迷们所称赞。游戏中的3位主人公同属吉恩小队，并参加了0079年后期的几大战役，战败后逃往阿克西斯（战友叛变）；0083年作为友军前往支援星屑计划；0086年与“赤色彗星”夏亚一起侦查mkII的开发情况；最后，根据玩家的选择，有三种不同的结局。



第一款文字类运动游戏是哪款？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：1988年发售于FC平台的《足球小将》（台译：《天使之翼》）。上世纪80年代，日本漫画家高桥阳一的作品《足球小将》在日本大受欢迎，并迅速被改编成动画，游戏版也在1988年发售（TECMO）。虽然是运动类型的游戏，但是系统设计颇为有趣，使用了类似于RPG游戏的指令操作与文字叙述相结合的方式。游戏中更加强调故事情节、人物性格和炫丽的必杀技，这种全新的文字类运动游戏也为之后重剧情、人物的动作游戏（如《闪电十一人》）开辟了道路。





第一个黑泽明导演的电影改编作是什么？

☐ 知道 ☐ 不知道



解答：1980年，由黑泽明导演、根据日本战国故事改编的电影《影武者》（也译作《影子武士》）上映，获得了很高的人气。著名游戏公司Taito于1985年将这部作品改编成游戏（FC）——《影子传说》，游戏基本忠实原著。原作电影中，影武士在武田信玄死后扮演分身，但之后因为被识破身份遭到驱逐、离开了武田家，后来信玄之子武田胜赖莽撞出击，影武士虽然心系武田家，但是却无能为力目睹武田家灭亡。玩家在游戏中依旧扮演武田信玄的分身——影子武士（替身），却可以依靠自己的能力，挽救武田家被毁灭的命运，一改电影中主角无能为力的一幕。



你知道《大金刚》最初的那个蹩脚名字吗？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：如今成为任天堂众多代表角色一员的大金刚，始登场于1981年的一款动作游戏，游戏中，大金刚是抢走马里奥女友的反面角色，水管工一边躲避水桶，一边向上攀爬拯救女友。他的创造者宫本茂曾经因为大金刚的名字而闹出一个误会，大金刚的原名是“Donkey Kong”，日语和汉语的“大金刚”都是音译。“刚”（Kong）来自于1933年好莱坞影片《金刚》里的大猩猩的名字，“大金”是英文“Donkey”的音译，原义是“驴”或“蠢驴”，其实是设计者宫本茂把“donkey”（蠢驴）和“stupid”（愚蠢）混淆了。但金刚却因祸得福、家喻户晓。





你知道《俄罗斯方块》的医用效果吗？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：俄罗斯方块是1980年代末盛行的益智型游戏，是众多落下型小游戏的始祖。由前苏联科学家阿列克谢·帕基特诺夫在1984年6月利用空闲时间所编写的游戏程序，据说，他最喜欢网球（Tennis）运动，于是把来源于希腊语的tetra（意为“四”）与其结合，造了“tetris”一词，之后开始提供授权给各个游戏公司。研究者发现玩俄罗斯方块游戏有助于防止创伤后应激障碍的发生，可能是这个游戏能够对大脑储存视觉记忆的功能产生干扰，从而保护病人免受创伤后应激反应的影响。



FC游戏《南极大冒险》名字由来知道吗？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：游戏中有只可爱的企鹅，在美妙音乐的伴奏下时而躲避深坑、时而拥抱伙伴、有时还能利用竹蜻蜓飞行一段，这就是曾经非常有人气的动作游戏《南极大冒险》，日版全名为《けっきょく南极大冒险》，说起游戏的名字，却颇有来头。1983年（游戏发售同年），日本政治家大桥巨泉出演了一部松下电器的广告片，广告中只有三段精简的台词——“結局、南极、放送局”，在当时却广为传颂、家喻户晓，于是游戏厂商干脆取前两个字的谐音为该游戏命名。游戏在1983年发售后，凭借朗朗上口（预料之内）的名字，和货真价实的游戏乐趣，获得了极高人气。



FC《大战略》中仅有的10种装备是？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：1988年发售的FC版《大战略》是PC的移植作，虽然是《大战略》的元祖，但是在内容上进行了大量的简化，其中登场的只有10种武器装备，地图数为30个。其中仅有的10种装备为：F-16战斗机（美式）、AV-8B攻击机（美式）、A-7攻击机（美式）、A-10攻击机（美式）、AH-1武装直升机（美式）、UH-1多用途直升机（美式）；豹2主战坦克（德式）、AMX-10RC装甲车（法式）、猎豹对空战车（德式）、Roland2型防空导弹（德法）。另外还有补给车、输送车、步兵和工兵。



与选举同步进行的《美国总统大选》游戏你知道吗？

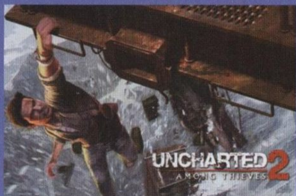
☐ 知道 ☐ 不知道

解答：1988年10月，FC平台发售了一款叫做《アメリカ大统领选举》的游戏，并且赶在美国总统选举前发售，游戏中登场的人物与现实基本呼应，有共和党候选人乔治·布什，民主党候选人迈克尔·杜卡基思、劳埃德·本特森，自由党候选人荣·保罗等。玩家首先要确定自己的政策，然后在各州发表演说以博得支持者。政策包括环境、经济、教育、防御、外交等，其中还细分为资源开发、持枪的限制、核能发电、艾滋病患者隔离、移民限制等若干选项。



41 你知道《神秘海域》系列的男主角德雷克在现实中的原型是谁吗？ □知道 □不知道

解答： 其实说是原型不太准确，准确的说应该是《神秘海域》系列的主角德瑞克是架空在哪位现实世界人物身上的。虽然游戏中没有很明确的提到过德瑞克的身世，但是我们可以从游戏中的种种迹象以及德瑞克的名字推断出，他和16世纪探险家“弗朗西斯·德雷克”肯定有着某种关系。1572年弗朗西斯·德雷克召集了一批人横穿了美洲大陆，第一次见到了浩瀚的太平洋，同时在南美丛林里抢劫了运送黄金的骡队，接着又打下几艘西班牙大帆船，最后成功地返回了英国，由此他成为了英国女王的亲信，甚至有传言说他和女王之间有着更加特殊的关系。1577年德雷克成为了继麦哲伦之后的第二位环球航行者，也是历史上第一个活着完成环球航行的航海家，虽然这件事的起因是他为了躲避西班牙军舰追击……1587年英国和西班牙开战，德雷克在这次海战中起到了至关重要的作用，回国后他被封为了爵士。





42 你知道索尼克系列中的大坏蛋Eggman的原型是谁吗？ □知道 □不知道

解答： 每个动作游戏中都的有一位反面角色，而Eggman则是索尼克系列中的大反派，游戏业界关于Eggman的制作灵感来源有两种说法，一种是说它来自于日本动画大师宫崎骏著名动画《天空之城》中一个跑龙套的路人角色，这个角色在动画中只出现了几秒钟，但是却被制作人员牢牢地记在了心里。而另一种说法则说Eggman的原型其实就是美国的前总统西奥多·罗斯福，外加一颗鸡蛋。这种说法虽然看似很离谱但是却也被人们所接受，那时候的游戏以现实中的某个公众人物为原型创造角色是很常见的一种手法。



43 依旧是关于Eggman的问题，你知道Eggman的真实名字叫什么吗？ □知道 □不知道

解答： 其实关于Eggman的名字有些混乱，在日本地区Eggman就是Eggman，但当索尼克的游戏引进西方国家时，制作公司给他起了一个“Ivo Robotnik”的名字，而索尼克之父中裕司曾经在接受参访时明确提到过，这个名字才是Eggman的真实名称，Eggman只不过为他起的外号而已，不过话又说回来，玩家们记住的名字大多只是Eggman，包括西方国家的玩家也是如此，所以说“Ivo Robotnik”这个所谓的真名字存在感还真够低的。



44 你知道为什么《胜利十一人》在国内被人称为“实况足球”吗？ □知道 □不知道

解答： 这是一个老生常谈的话题了，国内玩家普遍习惯称WE和PES为“实况足球”，这是因为KONAMI一开始推出了一款名为《实况足球 完美十一人》的游戏，这个系列并没有一直推出，而后来KONAMI又推出了《世界足球 胜利十一人》，你可以把这款游戏当做“实况足球”的延续，也可以认为这是一个全新的游戏系列，总之现在的WE名称应该是《世界足球 胜利十一人》，而PES则应该叫《职业进化足球》，这两个版本的游戏名称中都没有了实况两字，但是国内玩家依旧喜欢称这款游戏为“实况足球”，一方面是因为最早的游戏命名，另一方面则是因为游戏的拟真度非常高，一开始我还喜欢给别人纠正这个游戏的正确名称，现在看来在国内还是叫它“实况足球”更好一些，因为这个名字早已经深入玩家的心中。



45 你知道为什么《战国BASARA3》中的杂贺孙市是个女人？ □知道 □不知道

解答： 这个问题的答案我们首先要抛开CAPCOM一贯的恶搞精神不说，关键来看看杂贺孙市为什么是个女人，因为我们都记得在《战国无双》系列中杂贺孙市是个猥琐的大叔形象。这里需要我来和大家解释一下“杂贺孙市”这个名字的含义，这个称呼相对于一个名字来说更像是一个代号，因为历代杂贺众的老大都会叫做“杂贺孙市”，这是一个可以延续下去的称号，就好像圣斗士中之前的白羊座是史昂，现在的叫做穆一样，也许在历史上杂贺众的老大真的曾经有过一位女性，不过这也只是猜测而已，但是就因为是这样，所以C社射击一个女性的杂贺孙市并不能完全说是人家恶搞。



46 日本战国时期里是否真的有真田十勇士？ □知道 □不知道

解答： 玩过日本战国题材游戏的人肯定对“真田十勇士”这个称呼很熟悉，而这所谓活跃在真田幸村身边的十位奇人异士究竟是真的吗？根据历史学家考证这个“真田十勇士”是虚构出来的东西，而且在不同的书籍中对于十勇士究竟是哪十个人的说法都存在着分歧。在这虚构的真田十勇士中尤其以猿飞佐助和雾隐才藏两人最为有名，不过在历史中真实存在的人貌似只有穴山小助一人，而其他九人并没有相关记载，当然这九个虚构的人物也许有自己各自对应的人物原型，现在对于这些进一步的调查还没有什么结论，总之以后看到“真田十勇士”要记住这个团体是人们虚构出来的就可以了。



47 你分得清《鬼武者》中明智左马介、明智光秀以及南光坊天海的关系吗？ □知道 □不知道

解答： 其实这三个人不仅限于《鬼武者》游戏中登场，其他的一些有关日本战国题材的游戏作品中也会看到他们的身影，关于这三个人大家是否真的清楚他们之间的关系呢？明智左马介原名为明智秀满，关于他究竟是明智光秀的侄子还是女婿，现在各类学家依旧在争论着，而我则是更偏向于明智秀满是明智光秀的女婿一说。而南光坊天海则是在民间流传说是躲过一劫的明智光秀，在光秀叛变织田信长导致本能寺之变之后，明智光秀并没有死去，而是借用南光坊天海的名字继续活跃着，成为了德川家康身边的重要军事参谋。这种说法在日本民间是非常流行的，但是只要稍微计算一下时间就可以发现这种说法很难成立，因为如果南光坊天海真的是明智光秀的话，那么他在辅佐德川家康的时候应该已经一百多岁，这几乎是不可能的事情。





48 大家知道任天堂最早是做什么生意的吗？ □知道 □不知道

解答： 这个问题本来我以为很多人都应该清楚，但是在我随便问了几个身边的人之后发现，知道这个真相的人远比我想象中的少很多啊！其实最早的任天堂公司是生产花札的，而公司最早也不是叫“任天堂”，而是叫做“人间天堂”。花札是日本的一种类似我们扑克的卡牌游戏，熟悉日本历史或者玩过《如龙》等游戏的人都应该见过这种东西，而任天堂最初就是靠生产这种卡牌起家的，在1959年东京奥运会的时候，任天堂还和迪斯尼合作推出印有迪斯尼卡通形象的扑克牌，销售范围也从日本国内发展到了全球，直到1969年任天堂才正式开展了游戏部门，所以以后说到任天堂我们不仅得知道他是当今首屈一指的游戏公司，还要知道最开始公司是从制作花札发家的。



49 你知道《鬼泣》系列是怎样诞生的吗？ □知道 □不知道

解答： 现如今已经是人气满满的《鬼泣》系列，他的诞生过程其实非常有趣。最初CAPCOM的制作人员没有打算做这么一款游戏出来，在1998年CAPCOM推出《生化危机3》后，曾担任《生化危机2》游戏监督的神谷英树开始着手制作《生化危机4》，公司内部同时打算推出一款生化危机系的外传性质游戏，之后游戏开发人员到西班牙寻找游戏设计灵感，《生化危机4》初版制作完成后CAPCOM认为这款游戏和以往的作品风格有很大的区别，所以推翻了这一版本决定重新制作《生化危机4》，但是制作人员又不忍心就这样把一款出色的游戏扼杀掉，所以最终决定为这款游戏开辟一个新的系列，并且为之命名为《鬼泣》，这就是这个人气系列游戏的由来。



50 你知道早期的游戏是怎么保存进度的吗？ □知道 □不知道

解答： 要知道最早的游戏机可是没有什么记忆卡、内置硬盘这些高科技设备的，那时候游戏如果是需要存档，一般都采用的是密码式记忆，比如FC上的《天使之翼》、《圣斗士星矢》以及大名鼎鼎的《勇者斗恶龙》，都是使用的这种密码存档方式。我还记得小时候自己不认识那些奇形怪状的平假名、片假名，只能照猫画虎似的记在一个本本上，下次游戏的时候再一个个的对照着输入进去，这应该算是我最早学习日语的经历了吧……



51 为什么微软会将XBOX的后续主机命名为XBOX360呢？ □知道 □不知道

解答：其实早在微软公布新主机的时候就已经解释过这个名字的由来，360的意思就是说让玩家体验360度的游戏，或者引申一下就是让玩家全身心全方位的感受游戏所带来的乐趣，除此之外曾经某位微软的负责人还透露过，因为对手索尼的新机器叫做PS3，所以如果自己的主机叫作XBOX2的话，会让不太了解情况的人认为XBOX2落后于PS3，毕竟3要比2听着更领先一些，所以微软放弃了XBOX2这样的延续数字命名，而选择了更有含义的XBOX360。那些经常说微软下一代主机叫XBOX720的人们，难道你们想让玩家转两圈跳进游戏里吗？当然微软使用这个名称的可能性还是有的，只不过会非常小……



52 为什么生化危机名称美版与日版不同？ □知道 □不知道

解答：其实这个问题的答案应该很多玩家都清楚，日版的名字就是最初的《Biohazard》，这个单词简单直观的描述了游戏的中心内容。而当游戏决定在欧美市场发行却遇到了一个小麻烦，那就是在注册游戏商标的时候发现"Biohazard"这个名字已经被别人提前注册了，注册这个名称的是一支纽约暗黑街布鲁克林地区的摇滚乐队，所以不能注册"Biohazard"这个名称的CAPCOM只能考虑使用其它的名字，最终确定的就是我们如今看到的这个《Resident Evil》。另外同属CAPCOM旗下的游戏《洛克人》系列，在日本叫做《ROCKMAN》，而在欧美则变成了《MEGA MAN》，这次改名并不是因为ROCKMAN这个名字被其他人注册了，而是因为当时C社负责人认为ROCKMAN不能在西方引起人们的关注，所以决定使用一个更为拉风的名字。



53 为什么《街霸》中Vega等人的名字在美日版中指的是不同人物？ □知道 □不知道

解答：《街霸》系列中的大反派Vega以及他手下三大天王Sagat、Bison、Barlog，是我们非常熟悉的游戏角色，而这仅仅是对应日版《街霸》的人物名称，到了美版游戏中我们可以发现之前的将军Vega名字变成了Bison、拳王Bison变成了Barlog、而西班牙爪男的名字则由Barlog变成了Vega，唯一没有变化的就是泰拳王Sagat。这次换名的起因是因为《街霸2》中拳王Bison的来自世界拳王泰森，可在发行美版《街霸2》的时候为了防止侵权等情况的发生，所以决定更换拳王的名字为Barlog，另外Vega这个单词本身是指织女星，更加符合爪男的性格特征，所以干脆就这样互换了一下名字，因为Sagat早在初代游戏中就作为BOSS登场，所以他的名字并没有改变。另外《街霸》中的豪鬼也有Gouki和Akuma两个名字，这是因为Gouki就是日语豪鬼的意思，而担心外国人不懂这词语的含义所以在美版游戏中直接叫豪鬼为Akuma。



54 有谁知道《生化危机4》中关于湖怪部分有什么小秘密吗？ □知道 □不知道

解答：《生化危机4》游戏中第一个正式意义上的BOSS应该就是初期的湖怪了吧，玩家需要驾驶小船接近湖水中央部分才会触发BOSS战，但是有没有人试过在湖边向水里射击有什么效果呢？很不幸我在没有任何参考资料，毫不知情的情况下尝试了这一做法，结果就是被湖怪瞬间吞掉。这个隐藏情节不知道有多少人是自己发现的呢？在《生化危机4》中类似的小细节还有很多，比如在村长家遇到村长之后再次返回之前的屋子会触发一段特殊动画，而游戏中卖武器的商人丢颗鸡蛋就可以砸死他等等……



55 关于WE（或PES）游戏LOGO上的星星，大家知道是什么含义吗？ □知道 □不知道

解答：一开始早期的WE是没有在LOGO旁加星星的习惯的，到了《WE2008》时候，我们发现在游戏LOGO旁多了一串星星，这串星星代表着这款游戏是平台系列的第几作，比如PSP的《WE2008》LOGO旁边有三颗星星，这是因为《WE2008》是PSP平台上的第3款WE游戏，而WII的《WE2008》LOGO旁只有一颗星。这里比较特殊的情况是PS3平台，作为PS系主机的后续机种，PS3的WE游戏LOGO旁的星星是累计之前主机平台上的WE数量的，比如PS3的《WE2008》LOGO旁星星数量是11，这意味着这是系列的第11款作品，虽然本作在PS3上是第一款WE游戏，但是这里是要包括之前PS和PS2上的系列游戏数量的，这样算来马上就要发售的《WE2012》LOGO旁的星星数量应该是15颗，这代表着本作将是PS系家用机上的第15作。



56 大家能否说出几个因版权问题而不得不改变游戏中人物形象的游戏呢？ □知道 □不知道

解答：其实这种情况在游戏界并不少见，尤其是在电影改编的游戏中，因为电影中某角色并不愿意提供自己的肖像权，所以游戏不得不改变这名角色在游戏中的形象，比如《谍影重重》的主角马特·达蒙就不愿意让游戏厂商使用自己的形象，所以在游戏版的《谍影重重》中主角变成了一个原创形象，同样的情况还在《终结者2018》中出现过，这种改变主角形象的做法会使游戏的代入感大大降低，毕竟这是一款改编自电影的游戏，电影中的人物形象早已先入为主的占据了玩家的潜意识，不过话说回来这样做也是游戏制作人的无奈之举。另外体育类游戏中也有同样的问题，比如大名鼎鼎的德国门神卡恩就是一个绝对不允许别人使用自己形象制作游戏的人，所以我们才会看到之前的几作WE中的卡恩名字和长相都是错的，后来游戏干脆连假卡恩都不再使用了。

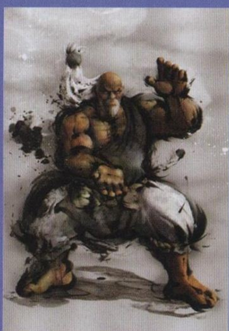


57 大家知道《生化危机》系列最初是谁的企划？针对的是哪个主机平台吗？ □知道 □不知道

解答：《生化危机》最开始的企划案并不是三上真司提出的，而是一位名叫藤原得郎的年轻制作人，那时候他正任职于CAPCOM，这份企划案针对的主机是任天堂SFC的CD-ROM，但不幸因为SFC CD-ROM夭折，这款游戏的对应平台也转移到了SONY旗下的PS主机，另外藤原得郎在提交了这份企划案之后离开了CAPCOM，跳槽到了SONY，那时CAPCOM的开发部经理冈本吉起认为这个企划案有实行的价值，所以将它交给了之后被我们称为"生化危机之父"的三上真司，从而也就有了现如今我们大家都熟悉的《生化危机》系列。当然藤原得郎只是提交了一个企划，提交了一个自己的想法，更多的东西仍然来自于三上真司以及他的制作团队，所以说三上真司对得起"生化危机之父"这个称号。



58 《街霸4》中的钢拳之前叫什么名字？ □知道 □不知道



解答：这件事最早的起因仍旧是翻译问题，早期的《街霸》在美国发行的时候，那边的翻译人员一直搞不懂"升龙拳"应该怎么翻译，所以直接翻译成了"Sheng Long"，而本来应该是"你不想办法打破我的升龙拳，根本没有胜算"这句话也被美国人翻译成了"You must defeat Sheng Long to stand a chance"，这样一折腾美国的玩家就一直认为这个"Sheng Long"是一位隐藏角色，而CAPCOM方面则将错就错的在《街霸4》推出的时候增加了钢拳这名角色，以此来解释"Sheng Long"，所以说钢拳之前的名字就莫名其妙的变成了这个"Sheng Long"，话说回来《街霸》系列在名字上的故事还真多啊……



59 马里奥最早登场是在哪款游戏中呢？ □知道 □不知道

解答：现在风靡全球的家用机游戏角色马里奥最开始可不是出现在《马里奥兄弟》里的，这个形象最早登场于《大金刚》这款游戏中，而且那时候这个跳来跳去的游戏角色也没有属于自己的名字，游戏对他的设定仅仅只有意大利人这一条，而马里奥这个名字的由来据说是在美国任天堂公司有一名员工和这个游戏形象十分相近，所以就给这个意大利人取了这位员工的名字——马里奥。另外马里奥的弟弟路易的全名叫作"路易·马里奥"，所以有的玩家就推断马里奥的全名应该是非常有趣的"马里奥·马里奥"。



60 普及汉语知识，纠正部分人一直以来的发音错误，下面的几个名字你都能读对吗？ □知道 □不知道

解答：我发现有很多关于游戏的人名都会被人叫错，所以小熊在这里帮大家纠正几个很容易读错的人名。首先是KOF的主角草薙京，中间这个字念ti，第四声，很多人都会叫成草稚（zhi）京，这是不对的。另外硫酸脸板垣伴信名字的第二个字念yuan，不是heng。还有《如龙》系列的制作人叫名越稔洋，第三个字念ren，第三声。最后说一个和游戏没多大关系的人，日本知名女星堀北真希第一个字念ku，不是崛（jue）。



游戏中谁使用的是咏春拳？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：在《街霸》系列中“元”老爷子使用的武功便是咏春拳法之一白鹤拳，一种融合白鹤种种舞姿创出别具一格“似刚非刚，似柔非柔”的拳法。“元”老爷子最早在《街霸1》中出现，之后二代、三代中不知去向，直到《街霸ZERO》系列才正式回归，并在《街霸4》中再次登场。





《Fami通》唯一一款PS满分游戏是如何评出的？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：《Fami通》唯一的一款PS满分游戏——《放浪冒险谭》。《Fami通》的几位主编准备为游戏评分时并没有打算打出满分，事实上这本全球最著名游戏杂志在创办多年以来从未评出过满分游戏，后来在各大硬件商的要求之下才相继评出了DC上的《灵魂能力》和N64上的《赛尔达传说时之笛》，对此SCE自然十分不满，在与《Fami通》多次斡旋之下SQUARE的《放浪冒险谭》就成为了《Fami通》史上第三款满分游戏。





任天堂清新游戏风格奠基人除了宫本茂还有谁？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：任天堂健康清新的游戏风格主要奠基人除了宫本茂以外，还有一位那就是系井重里。作为山内溥极少数的密友之一，系井重里协助山内确立了任天堂健康清新的价值观，在他的建议下任天堂产品因杜绝暴力和淫秽受到了家长们的广泛支持。任天堂的各主机如“Gameboy”、“Nintendo 64”等就是由系井重里命名。

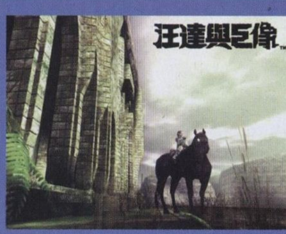




《旺达与巨像》直接到空中庭院的方法是？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：《旺达与巨像》这个游戏大家一定都玩过，在城堡外一处可以爬到“空中庭院”的地方。当年龙哥说过游戏一周目尾或二周目初，可以先爬到一半有平台的地方休息回复体力再继续。那么大家有没有试过一次性不休息爬到顶呢？抱着对游戏喜爱精神的小编亲自尝试成功，但需要五周目的体力槽才可以。喜欢一鼓作气爬到顶峰的玩家可以尝试一下。





《终极刺客47》系列标志的含义是什么？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：这个标志是《终极刺客》的代表，对其意义有两种比较可信的说法：

1：是“hitman”开头字母HI的变形，外面的花形是H的变形，相当于被枪击中后脑浆四溅的景象，i以负形出现在中间，头上的点变形为枪口的一缕青烟。

2：它代表所有被47号杀死的人，葬礼中献上的那一朵花。如果重新排布它的碎片，就能组成一个鸢尾花形纹章（旧时的法兰西王室纹章）。这主要和法国君主政体有关。





在PS末期销量不佳的经典之作是？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：在PS晚期，SQUARE在99年底《寄生前夜2》、《前线任务3》等大作频出，却没有几个达到销量预期。作为原创新作的《晶莹之露》更是被埋藏在大作之林中。《晶莹之露》本身的制作阵营相当庞大，《异度装甲》制作组的主要精英们几乎都加盟了这款游戏的制作，日本知名游戏媒体也给出了34分的高分评价。可惜缺乏宣传、没有多高知名度的这款A·RPG仅仅卖出了十几万套，实在让人遗憾。





SNK一鸣惊人的RPG是？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：众所周知，SNK最擅长研发格斗和射击类游戏，但你可能不知道，他们还曾经推出过一款水准极高的RPG，这个游戏就是《水晶传说》。SNK在此之前没有任何RPG游戏制作经验，《水晶传说》诞生于FC时代末期，在制作方向上《水晶传说》显然借鉴了《赛尔达传说》和《最终幻想》的特点。与早期的动作游戏和RPG相比，这款游戏中拥有数量惊人的道具和魔法种类。游戏内容也十分丰富，各个小镇中还有相当之多的分支任务。在画面上《水晶传说》色彩鲜艳、变化多端，可算是FC上RPG的佼佼者。游戏过程中迷宫、城镇等也都有着极其细腻的刻画。



在游戏史上最贵的游戏周边是什么？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：知名游戏周边生产商Mad Catz在CES 2011上，带来了他们的最新产品一款售价5000美元的专业飞行模拟操纵杆。这款控制器配备了相当专业的操纵杆，10个以上的LCD仪表板，两套无线电操控面板，一个带背光的信息提示面板和一套航舵踏板。这些设备足够称的上专业飞行模拟训练软件。除了超高的价钱令人眩目以外，控制面板上那成片的仪表、按钮跟开关也使人眼花缭乱。





世界上第一款街机游戏是什么？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：一位名叫诺兰·布什内尔的美国麻省理工学院学生，设计出了世界上第一款街机游戏《Computer Space》。游戏内容就是由两个玩家各自控制一艘围绕着具有强大引力的星球太空战舰向对方发射导弹进行攻击。两艘战舰在战斗同时还必须注意克服引力，无论是被对方导弹击中还是没有成功摆脱引力，飞船都会坠毁。游戏的输入设备就是相当简陋的游戏杆而已，以黑白显示器作为显示设备。





GB上的第一款RPG是？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答：《魔界塔士沙加》作为GB上的第一款RPG，游戏中从头至尾充斥着BUG，但所幸的是，其中恶性BUG并不多。而其中的大量良性BUG造成的所谓“秘技”反倒是让游戏杂志和游戏迷们乐此不疲，发掘秘技的乐趣甚至超过了游戏本身。任天堂为了强调“掌上RPG”的乐趣，与SQUARE一道展开了主题为“史上首部携带RPG”的大规模宣传活动，《魔界塔士沙加》因此幸运的在《最终幻想3》之前成为SQUARE首部突破百万销量的作品。





有史以来最贵的游戏主机是哪个？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答： PS3当初的天价发售，打破了家用机历史的最高纪录。但最贵的游戏主机却不是它，而是三台用黄金和钻石妆点的Wii。以“科技融合奢华”为宗旨的Stuart Hughes推出了全球仅有三台的Wii，这三台主机外壳均采用2500克黄金打造，并于前端按键部分装饰了78个0.25克拉的钻石，合计19.5克拉。主机每台售价高达299995英镑(约合3301550人民币)。





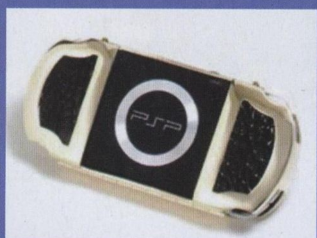
有史以来最贵的游戏掌机是哪个？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答： 先来看看全球最贵的水晶NDSL。在顶盖镶嵌了超过1200颗奥地利施华洛世奇水晶，机身采用粉红色。整个主机由时尚名媛，希尔顿饭店王国继承人帕丽斯·希尔顿设计。全球范围内只在伦敦的Multipazz首饰店有售，价格为360英镑(约合人民币5420元)。

再来看一台价值2万5千美元的Gameboy，这台掌机跟官方没任何关系，屏幕四周镶满钻石，而外壳采用18K黄金制成，甚至还搭配一个蓝色的皮革手提箱。这款gameboy尺寸为6X3.6X1.5英寸，重量27盎司，为个人所制作完成。

而所有掌机中价值最昂贵的是一台PSP，Simmons Jewelry珠宝店作为首饰设计者同时也是PSP外设生产商。花费3万5美金打造出的纯金PSP，使用近一磅黄金来制作PSP的保护壳，成功地将PSP变为最不便携与最容易丢失的数码产品。Simmons Jewelry设计的此款PSP保护外壳所用材料可谓极尽奢华，约1磅黄金，以及总重8克拉多颗黄/黑钻石。

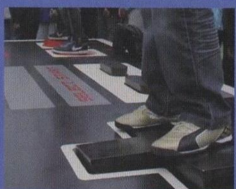




世界上最大的游戏手柄是哪个？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答： 荷兰大学的学生在课余作业中，制作出了FC的巨型手柄。12英尺长5英尺款的手柄为原手柄的30倍大小，由电器工程学院的学生完成。随后学生们用一系列复杂的工程转换将该手柄控制连接到一台正常大小的NES主机上，并连接代尔夫特市的广场大屏幕。让市民体验用最大的手柄游戏《马里奥》和《俄罗斯方块》的乐趣。





制作《口袋妖怪》的想法是谁提出的？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答： 任天堂社内一位新秀田尻智与宫本茂有着相似的童年经历，在GB逐渐式微之时，田尻智想到了一款利用GB进行通信交换的游戏。宫本茂也对此游戏十分看好，并且建议制作两个稍有差异的版本以达到相辅相成提高销量的目的。可惜的是任天堂对于这款游戏重视程度还是不能与传统大作相比，负责游戏开发的也不是社内主力，而是外包给GameFreak策划、Creatures制作。





首款以CD-ROM为载体的 RPG游戏是？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答： 《天外魔境》作为首款CD-ROM RPG游戏，在88年内总共卖出了20多万套，而PC-E CD-ROM主机的普及量则仅为25万台。如此之高的普及率也同时令人称奇。而首款大容量RPG的出现，其重大意义也并不亚于当年《DQ》的出现。





因制作团队之间不和而产生的游戏是？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答： FC上一款RPG游戏《阿拉伯之梦》，它的诞生源于两个开发小组之间的不合。当时在CultureBrain内部有两个开发小组负责本作的制作，而这两个小组都有各自的意见，其中一组坚持要制作一款动作RPG，而另一组则坚决要做回合制传统RPG。由于双方都不愿妥协，最后项目经理大胆的提出，将两种RPG类型都加到这款游戏中。一款大杂烩型RPG就这样诞生了。





最忠实希腊神话的FC游戏是？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答： 《奥林匹斯之战》由Imagineer的小型开发商制作。希腊神话对日本游戏的巨大影响众所周知，不管是“最终幻想”还是“圣斗士”都可以看到相当明显的希腊神话痕迹，这款《奥林匹斯之战》就是讲述希腊神话的动作RPG。本作对希腊神话忠实度非常之高，游戏中场景、神的形象都参考了希腊神话的专业文献，整个游戏给人以十分浓厚的神话感觉。游戏讲述俄耳普斯被贬至地底世界之后的冒险故事。





名作调查中通关率最低的游戏是？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答： 《浪漫沙加》凝聚了SQUARE不小的心血，然而这款集结了第二开发部所有精英，耗费一年半开发时间的大作却没有得到应有回报。当时日本的各大游戏媒体对于《浪漫沙加》基本上都是众口一辞的大批判，不过这款游戏在平衡性上确实存在不少问题。游戏遇敌率太高，敌人能力变态般强大，经常出现己方阵营被一击全灭的情况。从游戏开始一直到决战理想状态下至少也需要战斗3000多次。根据日本《电击》杂志社进行类似于“游戏通关率”的调查中，83位购买《浪漫沙加》的玩家仅有六人将其通关而已。





《FF》系列中的失败之作是哪款？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答： 《最终幻想神秘冒险》是FF历史上风格最奇特的一款作品。SQUARE相信一向喜欢快节奏动作游戏的美国玩家不会乐意把时间花在RPG繁琐的战斗上，因此《神秘冒险》的难度比美版FF4更低，SQUARE的出发点完全正确，不过在实际执行之时却出现了偏差。己方战斗队伍仅有两人，人物台词极其老套，情节乱七八糟，角色成长系统糟糕透顶。唯一值得称道的仅有游戏的音乐。因为FF4而喜欢上RPG的美国玩家们对本作失望透顶。神秘冒险的开发也是先以日文进行，完成之后才翻译成英文。在美国市场推出一年之后，SQUARE在日本推出了其日文原版，并以“最终幻想USA”定名。不过SQUARE对这款游戏并没有做什么宣传，接触过这款游戏的日本玩家也是少之又少。



知名度很高的平庸之作是？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答： 《Beyond the Beyond》是Camelot公司开发的一款PS游戏，无论在游戏画面、音乐等方面都颇为平庸。游戏遇敌率之高可谓十分惊人，淡化了HP概念，强调其组合连续技的乐趣，并且采用让玩家自己控制的连击系统。不过这种颇具新意的战斗系统处理并不成功，反倒是不少玩家抱怨游戏的战斗部分如同鸡肋。此外游戏中解迷要素太多而情节散乱也让人十分不满。不过这样一款似乎没有什么优点的游戏却取得了相当大的成功。由于Camelot和SCE联合进行大规模的广告推广，并且请来当红女星出演广告，这款游戏成功的开拓了新的玩家群，销量超过30万套。而在美国，《Beyond the Beyond》更是美国人看到的第一款PS上传统RPG，从而兴起了玩家的购买欲望。



你可知道战场女武神瓦尔基里的原意？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答： 女武神Valkyrie，英语中的原意是“贪食尸体者”，而其语源的古诺尔斯语（Old Norse，日耳曼语系的一个分支）中的Valkyrja（复数valkyrjur）则是valr（战场的尸体）与kjosa（选择）两个词的合成，意为“甄选战死者之人”。北欧神话中奥丁的女儿，负责挑选战死者中勇士的灵魂，将其引入英灵殿（Valhalla，瓦尔哈拉）。为了命运记述中的“诸神之黄昏”做准备。一般传说为一共9人，不过也有最多16人，最少3人的版本。其中最著名的莫过于《尼伯龙根的指环》中的布伦希尔德，还有《北欧女神传（女神侧身像）》中的蕾娜丝、希尔梅莉亚和亚莉（实际上该作品中她们三人更类似于命运三女神与女武神相融合的存在）。



你可知道《仙境传说（R.O.）》名字的由来？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答： “仙境传说”的名字不知是谁的翻译，要知道游戏的原名是《Ragnarok Online》（这也就是它简称RO的原因），“Online”顾名思义是在线游戏的意思，而前面的“Ragnarok”则是“众神的命运”的意思，指的就是北欧神话中的最后之战，鼎鼎有名的“诸神之黄昏”。





你可知道《钢之炼金术师》、《英雄传说空之轨迹》、《生化危机5》中出现的共通的元素是什么？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答： 衔尾蛇（Ouroboros或Uroboros），一条吞食自己尾巴的蛇的形象，呈0或8的形状，象征着“死与再生”、“阴阳的相对统一”、“循环”、“轮回”以及“无限大”等含义。在《钢之炼金术师》中作为人造人的印记，《空之轨迹》系列中是异端组织噬身之蛇的名称，《生化危机5》中则是作为病毒的名称。





你可知道《最终幻想7》系列萨菲罗斯名字的由来？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答： 萨菲罗斯的名字Sephiroth来源于，卡巴拉神秘思想中的生命之树Sephirothic tree（圣经创世纪中生长在伊甸园的生命之树，以及北欧神话中支撑世界的世界之树与此是不同的存在）。由10个圆形和22条路径相连而成的图形，其中10个圆形分别对应1至10不同的数字、颜色、金属或宝石以及太阳系的行星，而22条路径则对应塔罗牌中大阿尔卡那的22张牌。象征着宇宙的伦理以及力量的根源等含义。





《女神转生》及其衍生作品《女神异闻录》、《恶魔幸存者》系列中出现的仲魔有很多出自“所罗门72柱魔神”，你可知道其来历吗？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答： 恶魔学中将以色列王国第三代王所罗门王所封印的72柱恶魔称为“所罗门72柱魔神”，又称“所罗门72将”。它们拥有各自的职位（帝王、大公、将军、侯爵等等）、管理恶魔军团、守护各自的领域和自身的封印（又即是柱），据说可以被人召唤并因此而获得能力、帮助及知识。72位恶魔的外貌有些像动物（乌鸦、狼等），有些则是奇形怪状，各自有着代表的纹章。最初记载于魔法书《所罗门的小钥匙》中第一部分“Ars Goetia”中，根据文献不同构成的恶魔和数量也略有差别。作为召唤兽也常出现在《最终幻想》、《宿命传说2》等幻想题材的游戏中。





《樱花大战》中葵叉丹（音同“撒旦”）作为堕天使路西法的转生，而在《女神转生》系列中路西法与撒旦则为两体完全不同的恶魔，那么他们是否是同一个人呢？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答： 路西法原是拉丁语Lucifer闪耀的明星之意，在基督教中被认为是拥有接近上帝能力的天使长，由于想要取代神的地位，携三分之一的天使堕天之后与神对立，和双子的天使米迦勒战斗之后被放逐地狱成为恶魔。而撒旦则是意为“敌对者”，伊甸园中化身为蛇引诱夏娃偷食智慧果的元凶，大多数情况下二者被认为是同一存在。然而实际上撒旦更多情况下（伊斯兰教义中等）则是对恶魔的一种统称。而路西法堕天成为恶魔一说，在《希伯来圣经》中，堕天的天使长则被描绘为名为阿萨谢尔的存在。因此二者究竟是否同一人，归根结底仍未有定论。



《猎天使魔女》以及新的《DmC》等各种游戏中都有不同职阶的天使出现，你可知道天使的级别是如何划分的？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答： 天使中最著名的有三大天使加百列、米迦勒和拉斐尔，以及堕天使路西法。而在古时基督教其实天使有着更为细致的等级划分。中世纪早期一部名为《天阶序论》的文献中对天使进行了三级九等的划分，分别为上三级——炽天使、智天使、座天使，中三级——主天使、力天使、能天使，下三级——权天使、大天使、天使。这种划分被早期的基督教所承认，而到了745年基督教义大幅改革，规定只得崇拜上帝，不得崇拜天使之后，这种划分也趋于弱化。不过现今各种动漫游戏中，这种分级制度依然被多方引用，譬如高达OO中主角机体的命名就是源自这里。



你可知道召唤兽龙王“巴哈姆特”原本是什么动物？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答： 《最终幻想》系列中最著名的召唤兽巴哈姆特，在《龙与地下城》等其他游戏中也都以西方文化圈中龙的形象所出现。然而实际上，最早的巴哈姆特是阿拉伯神话中的一种水中巨大生物。传说中巴哈姆特是一条巨大无比的鱼，漂浮在无尽的海洋中，而它背上拖着一只巨大的公牛。公牛身上支撑着一颗巨大的红宝石，而那上面有一位天使支撑着整个陆地。《一千零一夜》中也曾提到，耶稣曾经见到巴哈姆特的巨体游过，震惊地昏了过去，三天三夜后醒来巴哈姆特的整体身体还没有从他眼前通过，可见其巨大。





你可知道《最终幻想》中的召唤兽“冰之女王”希瓦的由来？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答： 作为系列最常见的召唤兽之一，希瓦的名字由来也是最具争议的一个召唤兽了。与之最为接近的就是印度神话的三大主神之一湿婆（Siva），然而由于其英语注音为（Shiva）以及性别、招数特点等原因受到各方的否定。也有说其缘由其实是旧约圣书中登场拜访所罗门王的希瓦女王。不过更为可信的观点为其原型是印度神话中湿婆的妻子雪冰天女帕凡提才对。



你可知道《恶魔幸存者》中用来御灵合体的四魂，以及《犬夜叉》中四魂之玉四魂的来历？

☐ 知道 ☐ 不知道

解答： 这里的四魂分别指的是荒魂、和魂、幸魂、奇魂。其中荒魂和和魂原本是日本神道教中对神的灵魂所持的两面性的描述，其中荒魂是指神灵魂中引起天地异变、疾病横行、人心荒废的野蛮的一面，而和魂则是指日光与甘露这些神的恩赐与保佑这慈悲的一面。而幸魂和奇魂则是包含在和魂之内，分别指的是通过幸运和奇迹带给人类的恩赐。此外还有一说是指，人的心是由与天相连的一灵“直灵”和四魂“荒魂、和魂、幸魂、奇魂”所构成，被称为“一灵四魂”。而在游戏《大神》中幸魂也被作为类似经验值的存在，通过帮助人们得到的感谢之情，可用来升级。



你可知道《大神》剧情中引用的日本神话的背景？ □知道 □不知道

解答：《大神》的故事中100年前与犬神白野威（音同"不知火"）杀死八岐大蛇的正是日本神话中的主神伊邪那岐，而当时他所拯救的祭品女子则是另一个主神女神伊邪那美。神话中伊邪那岐与伊邪那美有三个孩子，分别是天照、月读和素盏呜（又称须佐之男）。其中天照正是本作的主角大神，月读作为封印八岐大蛇的神剑月呼存在，而新一代的斩蛇剑士就是伊邪那岐的后代素盏呜了。而斩杀八岐大蛇，原本就是以素盏呜为主角的故事和伊邪那岐并没有任何关联，只能说这里是一种戏剧性的改编了。此外，游戏中还引用了"竹取物语"、"切舌麻雀"、"桃太郎"、"开花爷爷"、"蒲岛太郎"、"南总里见八犬传"等日本古代故事的情节。





你可知道《大神》、《火影忍者》等各种作品中草薙剑共有多少种别名吗？ □知道 □不知道

解答：草薙剑原本是作为日本天皇所持有的三种神器剑、镜、珠之一的天丛云剑，相传是素盏呜斩杀八岐大蛇后从它体内发现的神剑。除去草薙剑和天丛云剑之外，还有草那艺之大刀、都牟刈大刀、八重垣剑、沓薙剑等叫法。



《鬼泣》、《钢之炼金术师》、《女神转生》、《海猫鸣泣之时》等系列中都有七宗罪相关的命名出现，你可知道其所对应的七个恶魔的来历吗？ □知道 □不知道

解答：1589年德国的彼得·宾斯菲尔德对七宗罪与恶魔的联系进行了论述，以下对应关系被认为是世间通俗的观点。

傲慢：路西法（Lucifer）基督教的堕天使之长。

嫉妒：利维坦（Leviathan）旧约圣经中的吞噬一切海怪大海蛇。

愤怒：萨麦尔（Samael）掌管死亡的堕天使，被称为神之恶意、赤色的蛇。约旦圣经中的魔王，有说与撒旦（路西法）为相同的存在。

懒惰：贝尔芬格（Belphegor）旧约圣经中的异端神，又说是路西法从地狱派遣试探人类婚姻是否幸福的恶魔。

贪婪：玛门（Mammon）新约圣经中象征财富与贪婪的假神。

暴食：别西卜（Beelzebub）又称巴力西卜，苍蝇王。新约圣经中称之为鬼王，堕天的炽天使，引起疾病的恶魔。

色欲：阿斯莫德（Asmodeus）所罗门72柱第32位的魔神，次经《多俾亚传》及犹太经典《塔木德》中淫欲之神的代表。



你可知道Falcom的经典系列《伊苏》其名字的来历？ □知道 □不知道

解答：《伊苏》系列中与"伊苏"相关的内容实际上只有第1、2作中神秘的国度伊苏国，而现实中也存在着与伊苏相关的传说，法国西北部的布列塔尼地区的传说都市，由于地势低洼于5世纪时在一场大洪水中一夜间消失于海底。而游戏中的伊苏则是消失在了空中。





你可知道游戏中能够达到的最高伤害值是多少吗？出自哪个游戏？ □知道 □不知道

解答：这个问题自不必说，答案就是系列最凶的RPG魔界战记的最新作《魔界战记4》，目前确认的游戏最高伤害是1垓8517京0866兆6344亿0513万7830，换算成科学计数法约为1.85×10的20次方，似乎还不是该游戏的极限最高值。如果有能刷新这一数值的读者还请联系我们修正这一记录。



你可知道《SD高达G世纪》等高达作品中出现的独角兽高达的拉普拉斯系统命名的来由？ □知道 □不知道

解答：拉普拉斯Laplace是一位法国的数学家，他曾提出了一个著名物理学假设"拉普拉斯的恶魔"：如果有一个知性的存在，能够知晓宇宙中全部原子的位置和动能且拥有将其解析的智能，那么它将能通过传统物理学计算出这个世界过去与未来的全部走向。由此而成为了"宿命论"、"决定论"的一个典型的例子被人们所称道。然而由于20世纪前叶对量子力学的研究，否认了同时知晓原子位置和动能的可能性（不确定原理），而此假设演变成了"由于无法知道全部原子的位置和动能，因此哪怕是拉普拉斯的恶魔也无法预测世界的未来"。从而在独角兽高达中，作为蕴含着人类无限可能性的系统而以此命名，在原作中"La+"表示。



你可知道《第七夜》Logo中的莫比乌斯之环的来由？ □知道 □不知道

解答：莫比乌斯之环是德国数学家、天文学家莫比乌斯在1858年发现的一个特殊拓扑学结构，它只有一个面和一个边界。或许大家小学手工课的时候都做过，它可以简单的利用一张纸带将其扭转半周后首尾黏在一起即可制作出来。它的特点是整个构造只有一个面，沿着表面移动的话将沿着形状内外无限延伸。因此在游戏《第七夜》中作为标题象征着无限与轮回的含义。





你可知道NAMCO制作的游戏中经常出现的特殊数字"765"所代表的意思？ □知道 □不知道

解答：NAMCO的游戏《传说》系列战斗中达成765连击会出现特别的音效，《太鼓达人》中总打击数76500出现特别的奖励、《偶像大师》中的765偶像事务所。这些数字实际上是由于其日语谐音na、mu、ko与NAMCO的发言类似而具有特别的意义的。最初是在1984年NAMCO发售的一款名为《PAC-LAND》的游戏中出现的。与此同样Konami公司也有573这一特别的数字存在。此外，NAMCO公司名称的由来其实是由其前身中村制作所（NAKAMURA Amusementmachine Manufacturing Co.,Ltd）的英语缩写而来。





你可知道Konami的著名恋爱模拟游戏《爱相随LovePlus》中女主角之一高岭爱花名字的由来吗？ □知道 □不知道

解答：根据制作人的透露由于游戏中有三名女主角，分别是学姐、学妹和同级生的高岭爱花，由于其位置处于中间，取日语正中间含义的词"真中（manaka）"的谐音而将她命名为爱花的。真的是很不负责任的命名啊。





看到现在你可以判断出本文的100个问题究竟各是电软编辑中的谁负责出题的吗？ □知道 □不知道

解答：本文的100道问题是按照小沛、蔬菜汁、宇多田、小紫、赤银的顺序每人负责20问。如何？大家是否从题目的内容中能够判断出来出题人是谁了呢。



电子游戏软件

GAME SOFTWARE

封面图：《圣斗士星矢战记》双子座撒加

2011年 10月上

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT FOCUS 本期焦点 FOCUS



GAME GUIDES 攻略人行道 GUIDES

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

主　　编：乔　沛
编　　辑：孙　建
杨　旭
王　丰
连　毅
邢鹏飞
梁　朝
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科
特约画师：汤　米
美术指导：宋　辉
美术总监：孙　宇
美术编辑：罗天泽

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472881
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：sammi@vgame.cn

发行邮购

电　话：010-64472177
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

本刊声明

Focus on Game News

游戏新闻眼

VOL 308

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



SCEJ宣布，预定11月17日随LEVEL-5制作的PS3奇幻角色扮演游戏《双重国度 白色圣灰的女王》同步推出特别款式的PS3主机（160GB）同捆包装：PlayStation3双重国度魔力版，价格33780日元。包含特殊涂装原创样式的PS3主机和手柄，左下角印有游戏登场角色精灵シズク的烫金图像，PS3商标部分也采用烫金字样。

EVENT 日本专讯

CESA公布2011年东京电玩展第1批展出游戏名单



本刊讯 东京电玩展主办单位日本计算机娱乐软件协会（CESA）于8月31日公布了“2011年东京电玩展”的第1批展出信息，目前已确定将有77家游戏企业或团体展出共计664款产品。

2011年东京电玩展预定于9月15日（周四）到9月18日（周日）在千叶幕张国际展场举办，前2日为业者日，仅开放媒体与相关业者入场，入场费用5000日元，后2日为一般公开日，开放给一般民众参观，入场费用预售1000日元/当日1200日元。

截至8月30日为止，共有192家企业或团体登记参展，使用了1250个摊位。其中有77家企业或团体登记展出664款产品，本次公布了其中可公开的477款产品与平台（类型）的分类统计。

就平台分类来看，今年参展的智能型手机游戏中，NTT DoCoMo/Softbank/au等日本特有规格手机的游戏大幅减少，Android手机的游戏则是大幅增加，iPhone手机的游戏虽然也是33款，但是比去年少。NDS的游戏因后继机种的推出而大幅减少，首次参展的N3DS则预定展出48款游戏，是除了PC以外游戏数量最多的平台。尚未推出的PS Vita目前只有7款游戏参展。就类型分类来看，今年参展的游戏中动作游戏仍占最大比例，总数达88款。

以下为各厂商公布的部分参展游戏名单：

【ARCSYSTEMWORKS】

- 《苍翼默示录 连续变幻 扩充版》（PS Vita/PS3/Xbox360）

【ACQUIRE】

- 《神鬼战士VS》（PS3）

【KONAMI】

- 《苍空英雄 铁鸟》（PS3/）Xbox360）
- 《胜利十一人2012》（PS3Xbox360）
- 《寂静岭 暴雨》（PS3）
- 《迷宫的彼方》（N3DS）
- 《英雄传说 碧之轨迹》（PSP）
- 《国王、魔王与7位公主～新・国王故事～》（PS Vita）

【SEGA】

- 《二元领域》（PS3/Xbox360）
- 《节奏怪盗R 拿破仑皇帝的遗产》（N3DS）
- 《初音未来 名伶计划 扩充版》（PSP）
- 《梦幻之星 网络版2》（PC）
- 《极度混乱》（PS3/Xbox360）
- 《索尼克世代 纯白时空》（PS3）
- 《索尼克世代 苍蓝冒险》（N3DS）

【SQUARE ENIX】

- 《黑客入侵 人类革命》（PS3/Xbox360）
- 《勇者斗恶龙25周年纪念FC&SFC勇者斗恶龙1、2、3》（Wii）
- 《最终幻想 零式》（PSP）
- 《最终幻想13-2》（PS3/Xbox360）
- 《元气史莱姆3 大海盗与尾巴团》（N3DS）
- 《王国之心3D》（N3DS，影片/试玩）
- 《人生街道Wii》（Wii，影片/试玩）
- 《使命召唤 现代战争3》（PS3/Xbox360/PC）
- 《最终幻想剧场节拍》（N3DS）
- 《混沌之环2》（iPhone/iPodtouch/iPad）
- 《混沌之环Lite for GREE》（iPhone/iPodtouch）
- 《水晶骑士》（智能手机）

【SQUARE ENIX合作伙伴】

- 《伊甸之子》（PS3/Xbox360）
- 《车手 旧金山》（PS3/Xbox360）
- 《刺客信条 启示录》（PS3/Xbox360）
- 《狂怒炼狱》（PS3/Xbox360）
- 《料理妈妈4》（N3DS）
- 《露营妈妈+爸爸》（NDS）
- 《手艺妈妈》（NDS）
- 《保母妈妈》（Wii）

【TECMO KOEI】



- 《真・三国无双6 猛将传》（PS3）
- 《忍者外传3》（PS3/Xbox360）
- 《真・三国无双NEXT》（PS Vita）
- 《战国无双3帝国》（PS3）
- 《冠军骑师》（PS3/Xbox360/Wii）
- 《信长之野望Online》（PS3/PS2/PC）
- 《大航海时代Online》（PS3/PC）
- 《真・三国无双Online》（PS3/PC）
- 《信喵之野望》（社群）
- 《100万人的赛马大亨》（社群）



- 《100万人的战国无双》（社群）



- 《100万人的信长之野望》（社群）
- 《100万人的三国志》（社群）
- 《100万人的怪兽农场》（社群）
- 《快乐森林》（社群）
- 《纯爱♥天使大人～安琪莉可～》（社群）

【CAPCOM】

- 《战国BASARA3宴》（PS3/Wii）



- 《龙族教义》（PS3/Xbox360）
- 《生化危机 启示录》（N3DS）
- 《街头霸王X铁拳》（PSVita/PS3/Xbox360）



- 《阿修罗之怒》（PS3/Xbox360）
- 《怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村G》（PSP）

近3届TGS展出游戏数量统计

依据类型区分			
类型	2011年	2010年	2009年
动作格斗	83	102	115
冒险闯关	16	12	13
模拟策略	16	25	22
射击飞行	22	19	10
运动竞技	9	4	15
益智解谜	25	18	59
竞速赛车	6	8	8
角色扮演	31	26	52
其他类型	110	-	-
开发工具	22	22	31
周边机器	60	157	28
其他商品	77	226	103

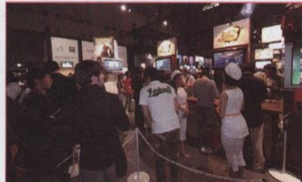
依据平台区分			
平台	2011年	2010年	2009年
PC	102	118	76
手机	97	118	130
NDS	11	109	41
N3DS	48	-	-
360	17	22	17
PS2	0	1	0
PS3	22	23	12
PSP	23	40	11
PSVita	7	-	-
Wii	8	8	8
WiiU	0	-	-
平板电脑	22	16	-
合计	477	630	456

EVENT 日本专讯

SCEJ公布东京电玩展参展阵容 预定展出超过30款新作游戏

本刊讯　日本索尼计算机娱乐（SCEJ）于9月1日公布了即将在2011年东京电玩展中展出的内容，预定展出包含即将推出的PS Vita与原有的PS3、PSP在内，超过30款新作游戏。

本次SCEJ的摊位将分为PS Vita区、PS3区与PSP区，提供本家与第三方重点新作游戏的试玩展出，目前仍有许多预定展出作品尚未公开，后续将会在官方开设的“东京电玩展特设网站”与Twitter账号“PlayStation_jp”公布更多消息。以下就是本次SCEJ将要展出的游戏名单：



【PSVita区】

●《苍翼默示录 连续变幻扩充版》
●《真·三国无双NEXT》
●《狂飙极速 喷射》●《国王、魔王与7位公主～新·国王故事～》
●《麻将格斗俱乐部新生全国对战版》
●《忍道2散华》●《VR网球4》
●《神秘海域 黄金深渊》●《引力空间》●《大众高尔夫（暂称）》
●《真恐怖惊魂夜 第11名访问者》
●《魔界战记3 Return》
●《山脊赛车（暂称）》

※以上为9月1日公开部分，还有18款其他或未公开作品

【PS3区】

●《战地风云3》●《龙族教义》
●《阿修罗之怒》●《街头霸王X铁拳》
●《真·三国无双6猛将传》
●《忍者外传3》●《胜利十一人2012》
●《合金装备高分辨率版》
●《合金装备 和平行者高分辨率版》
●《最终幻想13-2》●《二元领域》
●《神秘海域3 德雷克的骗局》
●《ICO》●《旺达与巨像》
●《拉切特与克拉克 四合一》
●《战神 起源典藏版》
●《大众高尔夫5 PlayStation3 the Best》
●《快乐查理与飞天嘉年华》
●《双重国度 白色圣灰的女王》

※以上为9月1日公开部分，还有3款其他或未公开作品

【PSP区】

●《Frontier Gate》●《最终幻想 零式》●《黑豹2 如龙阿修罗篇》
●《初音未来-名伶计划-扩充版》
●《跨越我的尸体》

※以上为9月1日公开部分，还有1款其他或未公开作品

SOFT 日本专讯

《最终幻想 零式》公布3名新角色 战斗系统以及通信任务模式公开

本刊讯　由SQUARE ENIX制作，预定10月13日发售PSP动作角色扮演游戏《最终幻想 零式》，官方于9月5日公开了3名新可操作角色的介绍，以及战斗系统和多人游玩模式的多项情报供玩家参考。

本次公开的三名角色，都是魔导院训练生第0班的候补生（玩家操作角色），以及身属朱雀/白虎的两名“路希（ルシ）”等等角色。而新公开的系统方面则包括：承接任务、魔导院援军、三位一体和通信承接任务。

承接任务：在街上或魔导院内和头上有“赖”标志的角色对话就可以承接任务。完成任务后可以得到道具和装饰品等报酬，在承接任务中没办法接其他任务，但可以在选单之中确认任务。

魔导院援军：满足一定条件后，任务中会有来自魔导院的强力角色支持。例如现担任0组指挥队长的暮雨（クラサメ），会以强劲实力支持玩家。

三位一体：出击任务时，除了召唤兽以外，还可以选择全部成员一起攻击的“三位一体”攻击。要施展三位一体时，要凑齐出击的全部三位成员。消耗掉操作角色的能力计量表，三个成员就会集合施展出三位一体的专用特殊攻击。



通信承接任务：在多人模式中，希望加入战局的玩家可以搜寻正在进行的任务，乱入正在战场或是迷宫中战斗的主机。援助玩家要在战斗中努力活跃，想办法获得更多的SPP，累积越多点数的话参战的限制时间会延长，报酬也会更加豪华。

HARD 日本专讯

Sony发布最新头戴式显示器 支持3D高分辨率立体影像

本刊讯　Sony宣布将于11月11日在日本推出支持3D立体显示的高分辨率OLED头戴式显示器“HMZ-T1”，预估零售价约6万日元，约合人民币4956元。

“HMZ-T1”内置2片Sony自制研发的0.7英寸1280×720有机EL（OLED）面板，戴上后可提供如同在20米外观看750英寸大屏幕的画面，类似在大型电影院正中央座位观看的感觉。

HMZ-T1最大特色在于采用Sony全新开发的0.7英寸“HD有机EL面板”，活用有机EL面板的高对比度与广色域特性，来提供高精细鲜明无残影的美丽影像。由于HMZ-T1是采用2片独立的显示面板来提供左右两眼不同画面的“双重面板3D”方式，因此不会有亮度减低等问题。

HMZ-T1由配备有处理电路与输出入端子的“处理单元”与头戴式显示器的“头戴单元”两部分组件所构成，中间通过3.5米长的传输/电源线连接。处理单元配备1组HDMI 1.4a输入端口与1组HDMI 1.4a输出端口（通透），支持PS3或3D BD播放器等3D立体影像输入。



头戴单元重约420克，采用45度广视角的光学透镜单元，戴眼镜者也可使用。左右耳配备的耳机采用独自开发的虚拟5.1声道环绕技术“Virtual Phones Technology”，支持HDMI 5.1声道LPCM输入。

SOFT 日本专讯

《女神异闻录4黄金版》登陆PS Vita 大幅强化移植追加大量新要素

本刊讯　ATLUS于9月1日公开，将移植PS2角色扮演游戏《女神异闻录4》至PlayStation Vita，名为《女神异闻录4黄金版》，预定2012年春季发售。《女神异闻录4黄金版》是以《女神异闻录4》为基础，如同副标题的“黄金版”所示，追加了众多新剧情、动画以及新角色等要素。

“黄金版”除了追加新社群之外，学校活动、季节等等也会新增各式各样新事件。并且追加了角色的新服装以及新登场的PERSONA。也新增了新/旧事件的过场动画。除此之外还对应PS Vita通信机能（3G/Wi-fi双方对应），在迷宫中陷入危机时，可以向其他玩家请求救援。当然，也会收到来自其他玩家救援的请求。



此外本作追加了新角色“真理（マリー）”。看起来似乎比主角年幼的神秘少女“真理”虽然对于周遭不理不睬、不食人间烟火，但意外的有率直的一面。主角将会和真理互动建立社群，也可以一同探索各种地点。

PS Vita版《女神异闻录4黄金版》预定2012年春季发售。售价未公开。

HARD 国外专讯

SCEJ发表《神秘海域3》DS3同捆包 PS3目前已有八种配色无线手柄

日本索尼计算机娱乐（SCEJ）发表，将随PS3动作冒险游戏《神秘海域3 德雷克的骗局》同步于11月2日在日本推出游戏与原创设计的DS3无线手柄同捆包：“神秘海域-沙漠沉眠的亚特兰提斯-原创DS3同捆版”，价格9980日元。

本次SCEJ预定推出的同捆包中，将包含配合游戏主题所设计的原创DS3无线手柄，采用深浅褐色的上下双色设计，上头印有以沙漠古地图为概念的图样，以及德雷克颈上所挂的炼戒。

另外，SCEJ还将于11月17日在日本推出“都市迷彩”限量配色的DS3无线手柄，价格5500日元。包含本次发表的都市迷彩在内，目前DS3手柄在日本已推出8种配色款式。





TOP HOT TOP GAME NEWS 新闻直击！

HARD 日本专讯 索尼正式推出旗下首批平板电脑 全新设计标配PS Suite游戏功能

本刊讯　Sony发表将于9月17日起陆续在日本地区推出配备Android3.2操作系统的Android平板电脑“Sony Tablet”，包括9.4英寸平板式的S系列与5.5英寸折叠双屏幕的P系列，支持家庭数字影音连动与PlayStation Suite游戏功能。

两系列皆配备NVIDIA Tegra2 1GHz处理器与1GB内存，支持Wi-Fi/3G联机功能，支持“PlayStation Suite”游戏服务，可下载游玩PS经典游戏或PS Suite专属游戏，出场时将预安装《大众高尔夫2》与《弹珠台群雄》2款游戏。



S系列配备9.4英寸1280×800 IPS液晶屏幕，采用一边厚一边薄的偏重心设计，追求长时间使用的舒适性，以及活用大尺寸画面来提供流畅舒适的内容。预定推出Wi-Fi版16GB/32GB与3G+Wi-Fi版32GB3种款式。Wi-Fi款式预定9月17日推出，3G+Wi-Fi款式预定10月～11月推出。

P系列配备5.5英寸1024×480的双液晶屏幕，便于携带同时满足小型化与双屏幕大画面的双重需求，上下两屏幕可合并显示单一1024×960画面，也可以一半显示画面一半显示操作按钮或虚拟键盘，支持红外线遥控功能。P系列预定推出3G+Wi-Fi版4GB款式，10月～11月发售。

SOFT 日本专讯 无双系列游戏再添人气动漫新军 《海贼无双》将于TGS公开详情



本刊讯　NAMCO BANDAI Games发表，将与TECMO KOEI Games合作推出以人气漫画《海贼王》为题材所改编的PS3版无双动作游戏《海贼无双》，并预定于东京电玩展中公布首批宣传影片。

本次公布的《海贼无双》，就是前不久NAMCO BANDAI Games神秘新作倒数网站所预告的作品，也是继《高达无双》、《北斗无双》系列之后的新一个动漫画改编《无双》系列作品。据最新一期周刊少年JUMP杂志的报道，《海贼无双》将收录从一开始的蓝海到前进新世界的最新剧情，确认将收录主角路飞2年后的造型，玩家将能发动路飞伸缩自如的橡胶招式与超强力二档状态，将蜂拥而至的海贼与海军杂兵一扫而空，体验前所未有的无双快感。



《海贼无双》目前显示状态为PS3独占，发售日未定，将于9月中旬举办的东京电玩展中公布宣传影片。

SOFT 日本专讯 正统《勇者斗恶龙10》震撼发表 系列首创横跨双平台在线同乐



本刊讯　SQUARE ENIX在9月5日举办的《勇者斗恶龙》新作发表会中宣布，将推出系列新作Wii/Wii U版《勇者斗恶龙10 觉醒的五个种族Online》，Wii版将于2012年推出，WiiU发售日未定。

新公开的全新一代《勇者斗恶龙10觉醒的五个种族Online》为系列中首度由本家SQUARE ENIX所担纲开发，也将会是系列首款对应在线Online游玩的作品。除了在线游玩之外，就算是以单机的方式也可以找AI操纵的同伴加入，享受100%的游戏内容。



本作将会跨Wii/WiiU双平台推出，发表会中强调会先推出Wii版，并且在Wii U版推出之后继承记录存盘，在画面更加美丽的Wii U版中冒险。本作还对应N3DS，可以将数据传送到N3DS中经由擦身而过通讯，再将数据传回Wii中，擦身而过的角色就会在Wii的冒险中现身。

新作将会采取和《勇者斗恶龙9》相同的自创角色以及和其他玩家互动的要素，从前作的擦身进一步改变为在线游玩的Online游戏。官方也透露将会在近期开始募集β测试玩家，有兴趣的玩家不妨留意预告网站放出的信息。

●虽然《光环4》要等到明年才会正式上市，不过玩家将可在10月11日推出的《极限竞速4（Forza Motorsport 4）》中，抢先一睹疣猪号在《光环4》中的英姿。在与《光环4》的合作之下，玩家将可在游戏的鉴赏模式中抢先一睹疣猪号的风采。但疣猪号不支持《极限竞速4》的赛道，想实际驾驭它还得等到《光环4》正式上市。

●日前，据任天堂官网新闻指出，预定推出的《赛尔达传说 天空之剑》限量典藏包装版，除了会包含黄金Wii遥控器外，所有预定的首发款式中也会随游戏附赠1片音乐CD。此片CD将包含即将在“赛尔达传说25周年纪念音乐会”中由交响乐团演奏的几首曲目，不过新闻稿中并没有说明会有多少曲目将被囊括在CD当中。Wii版《赛尔达传说 天空之剑》美版发售时间为11月20日。



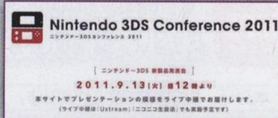
●SEGA于8月30日在日本东京秋叶原举办记者发表会，正式宣布将成立由《如龙》系列制作总监名越稔洋率领旗下开发团队所组成的“如龙工作室”，并发表系列新作的制作计划。会中发表将于2012年春季推出2010年9月推出的PSP《黑豹 如龙新章》续篇新作《黑豹2 如龙阿修罗篇》，正统系列新作《如龙5》的制作计划也已经开跑。

●日前，Ubisoft宣布将推出256页的《刺客信条》百科全书，并公开了百科全书宣传影片。《刺客信条》百科全书内容涵盖了角色、设定、历史元素等，还有《刺客信条》系列游戏、书本、短片与漫画等介绍，甚至还包含了即将要推出的《刺客信条 启示录》内容。《刺客信条》百科全书将会随《刺客信条 启示录》欧洲版本的Animus特别版推出，但目前其他地区如北美则将采单独发售方式推出，售价34.95美元。

●据澳洲新闻网站的报道，《黑色洛城》的开发商Team Bondi已正式被接管，处理程序将由专门的会计师事务所接手负责。根据了解，Team Bondi旗下资产已被《快乐大脚》导演George Miller旗下公司KMM收购，没有领取遣散费的Team Bondi员工也可直接接受KMM所提供的工作职位。《黑色洛城》的全球出货量累计已达400万，但由于游戏的开发时间长达七年，而期间内也没有其他作品推出，因此可能是导致公司濒临破产的主要原因之一。

●TECMO KOEI Games于9月1日宣布，将于PS Vita推出的《真·三国无双》系列最新作现正式定名为《真·三国无双NEXT》，预定于9月东京电玩展提供试玩。《真·三国无双NEXT》将运用多点触控与6轴传感器功能来提供直观的操作，运用联机功能来提供玩家间的交流互动，游戏中追加许多应PS Vita特性设计的战斗系统新要素，让玩家体验有别于以往的动感战斗。

●任天堂宣布，将于9月13日中午在东京国际展览中心举办“2011年3DS新品发表会”，并预定在特设网站上同步进行在线直播。本次发表会赶在东京电玩展前召开，就是因为任天堂一贯不参与东京电玩展的做法，同时又不希望被其他厂商抢去风头。这次发表会很有可能抢先一步在发表会中公开下半年预定推出的N3DS新作游戏或是新服务，以进一步提高先前展开降价策略之后的3DS人气。N3DS新商品发表会将于日本时间9月13日中午12:00（北京时间11:00）开始。



●CAPCOM将于N3DS平台推出《怪物猎人3G（Monster Hunter 3tri G）》，并会随游戏同捆N3DS的扩充右模拟摇杆。游戏预定在2011年末发售。《怪物猎人3G》将会承袭2009年于Wii登场的《怪物猎人3》的游戏内容，并会收录3代特有的水战，并会收录12种登场武器，也会对应无线通信等等功能。

●ATLUS近日宣布将推出PS3/Xbox360/街机2D格斗游戏《女神异闻录4 终极深夜斗技场》，并于2012年上半年推出。本作为《女神异闻录4》的衍生作品，故事背景接续4代结局之后2个月所发生的事件。本作是ATLUS与曾经推出《罪恶工具》和《苍翼默示录》的Arc System Works合作开发。家用机版预定明年夏季发售，街机版则预定为明年春季。



游戏业界的省电措施

东日本大地震带给整个日本莫大的影响，后遗症可能还要维持更久的时间，电力供应不足导致各种省电措施的施行，给关东地区人们的生活带来了诸多不便。除了呼吁普通家庭自觉省电以外，主管东北电力的东京电力公司也通过经济产业省，发出了对大企业用电限制的通知。为了避免大规模停电事态的发生，不管是一般家庭还是企业都要积极地采取各种省电的措施。

游戏业界也毫无例外积极实行了一系列省电措施。各游戏会社在环境艰苦的情况下，减少不必要的消耗、让事务变得更精练。本次将详细介绍游戏会社们针对各自的情况提出的省电措施，以及两位游戏制作人（名越稔洋、马场英雄）对节能、省电的相关看法。

电力公司的限电通知
夏季电力供给对策

适用者：

在东京电力公司以及东北电力公司供电范围内，一定规模的用电企业，及签订合同的用电大户（用电合同50万W以上用户）。

限制内容：

在用电限制期间的用电量，必须不能超过往年同期的85%（即削减15%的用电）。

限电时间：

东北电力公司管辖内为平成23年7月1日~9月9日 9:00~20:00

东京电力公司管辖内为平成23年7月1日~9月22日 9:00~20:00

周六、日，节假日除外，另外，一般白天限制，晚上不做限制。



马场英雄 NBGI公司内容设计部第8课经理、制作人，《无尽传说》制作中。

现在办公室都关闭了荧光灯，大家都用台灯进行工作。进厕所的时候开灯，出来立即关灯。开始不太习惯，慢慢地就好了。对我个人来说，光线暗倒不是问题，关键是担心会不会对制作的产品产生影响。不过我觉得应该不会。照目前的态势，应该也不会对开发进度产生影响。



名越稔洋 SEGA公司CS研究开发本部长，《BINARY DOMAIN》制作中。

现在办公室都关闭了荧光灯，大家都用台灯进行工作。进厕所的时候开灯，出来立即关灯。开始不太习惯，慢慢地就好了。对我个人来说，光线暗倒不是问题，关键是担心会不会对制作的产品产生影响。不过我觉得应该不会。照目前的态势，应该也不会对开发进度产生影响。

主要游戏会社的省电措施

SEGA

1 限制用电期间，用事务所轮休替换休息日保证每周放假3天，过了限电期的9月以后再将之前的假期补回。

2 用轮休替代以往的夏季特别休假，原本8月的第一周到第三周中放假5天，假期将由轮休代替。

3 减少电力使用，配置LED节能电器。

4 用笔记本代替台式机（除开发部门外，替换1000台左右的台式机电脑）。

5 关闭部分娱乐电器、减少游戏机的使用。

6 节能使用办公室和事务所的空调、照明设施。

7 对一部分游戏机进行节能改造，停用部分升降梯。

8 将部分电器设定为省电模式。

SEGA™

KONAMI

1 工作时间提前一小时，8:00~16:45为基本工作时间。

2 合理设定空调温度。

3 减少办公室和走廊的照明，限制使用电梯和扶梯，鼓励使用楼梯，业务机器在不用时关闭电源，关闭屋外的广告灯。

4 发放省点知识手册，促进社员的家用节能意识和方法。

CAPCOM

1 上班前、午休时间停止照明，部分照明设施换为节能灯，合理使用电灯。

2 全公司空调设定为28度。

3 临近楼层禁用电梯、使用楼梯。

4 合理加班

5 关闭洗手间的不必要用电设施（暖手机等）。

6 关闭自动贩卖机的照明灯。

7 关闭部分商用试玩游戏机。

CAPCOM®

SCE

1 在电力消耗大的夏季设立统一休假日。

2 减少公共场所的照明设备的使用。

3 天花板照明设施的使用减少25%。

4 合理使用空调设施。

5 缩短社员食堂的营业时间，积极鼓励个人的省电行动。

LEVEL 5

1 照明设施减少三分之一。

2 空调温度设定为28度。

3 业务用机器设定为省电模式，不使用时关闭电源。

LEVEL5

KOEI TECMO

1 广播每天的电力消耗状况，提高社员的省电节能意识。

2 停止部分电梯的使用。

3 停止使用暖手机、淋浴器等部分洗手间设备。

4 减少办公室的照明。

5 空调设定为28度，鼓励使用电风扇。

6 社员电脑设置为省电模式。

SQUARE ENIX

发放省点知识手册，促进社员的家用节能意识和方法。

1 减少照明，在不必要场所限制照明。

2 将空调调整到适当温度，减少不必要的负荷性操作。

3 电脑设定为省电模式。

SQUARE ENIX™

NBGI

1 延长夏季假日、调整休息日，将带薪休假集中设在夏季。

2 午休时间关灯（11:30~13:30）

3 工作时间的照明设施减少50%，即9:00~19:00的荧光灯照明减少50%。

4 室内温度设定为28度，可穿半袖、短裤，前提是不失礼节的范围内。

BANDAI NAMCO Games

SILENT HILL DOWNPOUR

迷雾 沉默之丘

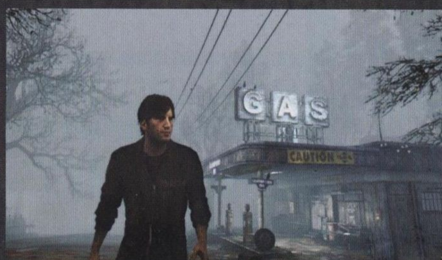
PS3 / X360	本刊译名：寂静岭：暴雨		2011年10月25号
冒险解密	Konami	价格未定	美版
蓝光/DVD	1人	分辨率未定	17岁以上

本作将由《绿色兵团》的研发团队Vatra Games 负责开发，玩家在游戏中将面对新的罪恶与恐惧。Konami表示，本作将会忠于原作系列的根源。在游戏时玩家要学会用日常事物来武装自己，如木椅、玻璃瓶等。在战斗中根据不同的情况，是勇敢面对还是逃跑就看玩家们的临场反应了。除了主线故事外，游戏还将因为各人玩法不同体验多样化的支线任务，以便揭开此城镇不为人所知的一面。

不为人知的寂静之丘冒险



沉默之丘寂静时分



←因一场意外来到“沉默之丘”的主角，在一片浓雾中里世界正等待着他。

→本作中光影效果表现将更加出色，这也很好的配合了游戏寂静紧张的氛围。

全新探索展开

→铁门、楼梯和黑暗的通道，接下来等待主角的会是什么呢？

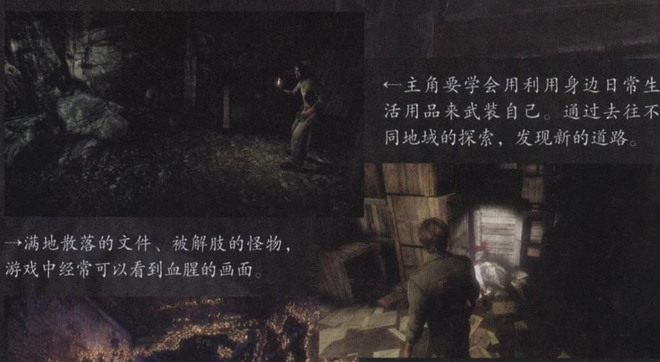
←主角要学会用利用身边日常生活用品来武装自己。通过去往不同地域的探索，发现新的道路。

→满地散落的文件、被解肢的怪物，游戏中经常可以看到血腥的画面。



←户外场景画面制作精良，在迷雾所笼罩的地区要小心前行。

户外迷雾重重



“里”世界降临

←在踏入“里”世界的那一刻，周围的一切都在刺耳的鸣响中腐朽，真正的考验来临了。



PS3 / X360	本刊译名：最终幻想XIII-2		2011年12月预定
角色扮演类	SQUARE ENIX	价格未定	日语
蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

本作是截至2010年12月底止全球累计销售超过600万套的《最终幻想XIII》续篇作品，故事发生在前作结束之后，故事主要围绕着雷霆和塞拉展开，这次官方公开的新消息中我们可以看到塞拉战斗时的样子，以及强势归来的最终幻想可爱吉祥物莫古利，随着越来越接近游戏预定发售的12月，本作的相关情报也将逐步公开，如此大作关注的人一定非常多，请玩家留意本刊今后对本作游戏的后续的报道。

为了寻找雷霆下落勇敢战斗的少女

塞拉

虽然在前作中并不是可操作角色，但却是整个故事的中心，在本作中为了寻找姐姐雷霆而开始了冒险旅程，从设定图来看塞拉使用的武器是一把弓箭，在近身作战时这把弓箭还可以变形成一把利剑。

新增系统 莫古利警报

←在原野移动时莫古利会侦测周围是否有敌人，并通过「莫古利警报」显示在画面上。

→当莫古利警报出现时指针会顺时针转动，在绿色区域敌人不会行动，黄色区域敌人会开始行动，抓准时机发动攻击就能在有利状态下开始战斗。

莫古利搜索

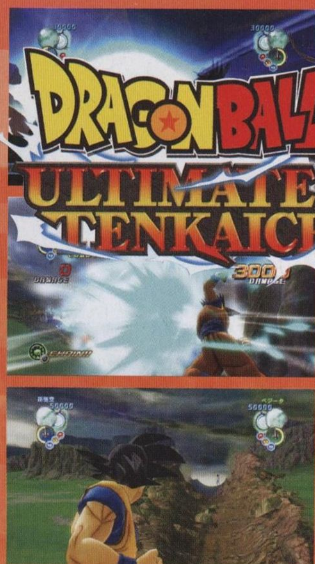
←莫古利可以使用自身的能力来侦测周围隐藏着的宝藏，它头上的水晶会在接近宝藏时发出光亮。

→与莫古利的交情达到一定程度之后就可以把莫古利扔向远方寻找宝藏，方法是按下L1或LB键蓄力，决定好方向之后再按下R1或RB键扔出。

莫古利

这个圆滚滚的小家伙对于老玩家来说一定不陌生，它就是《最终幻想》系列吉祥物之一莫古利，从现在公开的情报可以看出在本作中莫古利的作用非常大，貌似它一直都跟在主角一行身边。

↑莫古利一直陪在塞拉身边，我想知道斯诺这个时候在哪里？





Z战士传说再临

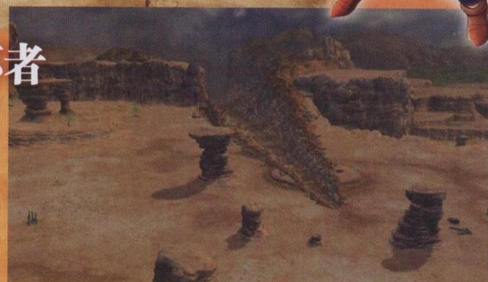
PS3 / X360	本刊译名：龙珠Z 终极 天下第一		2011年10月28日
	动作格斗	NBGI	价格未定	欧版
	蓝光/DVD	1~2人	分辨率未定	审查预定

《龙珠》系列又推出新作了！《龙珠》系列的新作推出数量和效率可以说是在业界都是数一数二的，这和原作动漫《龙珠》其身后的粉丝基础是分不开的。自原作漫画1995年完结已经过去了16个年头依然拥有如此高的人气，不能不说是业界的一个奇迹。大幅强化人物表情刻画和还原原作剧情战斗演出的本作，欧版将最先于今年10月底发售，而本作的日版《龙珠Z ULTIMATE BLAST》则预定今年12月8日发售。



全新战斗系统 爽并快乐着

←最新公布的情报中包含CHAIN与GRAPPLE RANGE等系统字样，并有特殊的黑白变色特写镜头。



地图破坏者

→地图物品破坏要素在本作中效果将更为夸张，甚至会改变地球的轮廓。

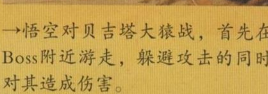
细腻表情刻画

→新作中将在人物表情刻画等方面下大力度，随战况变化的人物表情栩栩如生。



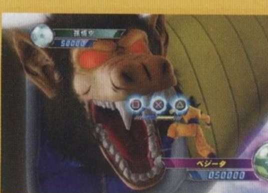
新增巨型Boss战

←本作中将加入全新的巨型Boss战系统，对Boss造成一定伤害后引发QTE推动剧情进展。



→悟空对贝吉塔大猿战，首先在Boss附近游走，躲避攻击的同时对其造成伤害。





←出现QTE后在限定时间内准确按下，将重现原作中的各种经典战斗画面。



←原作中的经典战斗场景再现，永恒的宿敌贝吉塔与悟空卡卡罗特之战再次激情上演



宿命的对决



高达挥剑出击





屠杀阶段

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：机动战士高达 极限 VS		2011年12月1号
	动作射击	NBGI	8380日元	美版
	蓝光	1~4人	分辨率未定	审查预定

本作是自从《高达VS》系列首部作品《机动战士高达 联邦VS吉翁》登场以来，迎接10周年的最新作品。玩家在游戏中，可以利用方向键实现8方向移动。攻击时根据不同按键组合，可以施展出格斗、射击、集气格斗、集气射击、特殊格斗、特殊射击副射击等多样操作。当EX计量表累计一半以上便能够发动"极限报发"，在一定时间内大幅提升机体能力，游戏中有很多大威力招式也只能在此时施展。

迅子阶段

战斗力计量表



←游戏以2对2的队伍战斗为基础，用"战斗计量表"来决定胜败。成功击破敌人会使计量表增长，反之也会减少。

→游戏中可以实现8方向移动，并且使用跳跃键来实现跳跃和喷射。用锁定键来实现搜索、锁定和切换敌机。

极限高达

华丽的极限爆发



←当EX计量表累计到一半以上时可以发动，机体周身变为红色，短时间内各方面能力都会得到强化。

挥舞巨型武器 高达袭来



→在战斗中，有些高达机体可以携带巨型武器出战。在难分难解的战斗中，一瞬间给予敌人巨大打击。

烈焰阶段







周年版 经典再演绎



XBOX 360 X360	本刊译名：光环 战斗进化周年版		2011年11月15号	
	第一人称射击	Microsoft	价格未定	美版
	DVD	1~4人	分辨率未定	审查预定

本作是为了庆祝游戏历史上最畅销的FPS之一《最后一战》10岁生日，而推出的重制版本。游戏中除了将画面调整到符合次时代规格外，还加入了广受玩家欢迎的Xbox LIVE多人游戏地图，以及包括Xbox LIVE合作游戏、成就、新挑战与新剧情等之前没有的游戏内容。在忠于原作的基础上，本作不仅光影处理更加柔和写实，新加入的剧情也能使玩家更全面的了解光环世界。

火光四溅的激烈战斗场面



次时代演绎光环战争



←游戏画面上升到了次时代水准，蔚蓝天空让人看着神清气爽。

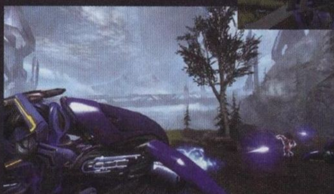


→本作在全新加入了故事剧情之后，使整体的游戏性进一步提高。

重火力攻击

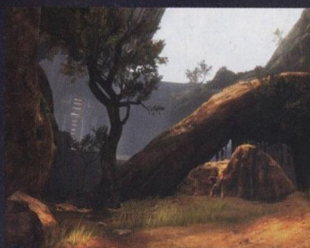


→重型武器在本作战斗中仍然表现出色，火炮的范围伤害大大加强。



←驾驶拉风的超现代战车，在远程打击中能给予对手不小的伤害，

光影更柔和



←在本作重制后的游戏画面中，表现最为突出的要属画面中静态演绎下的光影效果。

大魄力战斗惨烈上演



→在激烈的战场随时要面对即将而来的战斗

活着该有多好



PS Portable PSP	本刊译名：跨过我的尸体		2011年11月10日	
	角色扮演	SCEI	4980日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

一直徘徊在日本游戏新作排行榜靠前位置的和风角色扮演游戏《跨过俺的尸体》，就要在今年11月发售了，近日公布了关于本作的最新消息。被朱点童子诅咒（寿命变短、不能生育）的英雄家族，为了与其对抗只能与众神“神交”以繁衍后代，本作新加入了“拳法家”、“破坏者”这两个职业，战斗系统中则加入了“协力奥义”，最多可3人同时发动，不过虽然协力奥义威力巨大，但却有着致命的弱点。

设施丰富多样 姿绘屋新添要素



必杀技合并 挡我者死

→选择相同的奥义后，就可以发动合并必杀技，威力不凡。



←通过神交仪式繁衍的后代，可以从父系和母系两方面继承各自不同的绝技，可选空间非常大。





新职业破坏者

←本作中的新添职业破坏者（暂译），对前排给予重击。



合并必杀技 5倍威力

←两个人发动合并奥义的威力是单人奥义的5倍，三人发动的话是单人奥义的8倍。

新职业拳法家

→本作另一个新职业是拳法家，防御力不高但是速度极快。



破坏者的弱点

←虽然新职业“破坏者”的威力很大，但是必须蓄力一个回合以后才能发动，也是本职业的最大弱点。



姿绘屋大进化

因为怪物的袭击，京都附近尽为瓦砾，但是投资之后，可以利用的设施就会慢慢增加，姿绘屋就是其中之一。初代姿绘屋只有“美人绘”，本作新添了“武者绘”。



PROTOTYPE 2

主角之间的恩怨

全新变异主角立誓要让艾利克斯血债血偿



PS3 / X360	本刊译名：虐杀原形2		2012年4月24日
动作	Activision	59.99美元	美版
蓝光/DVD	不明	分辨率未定	17岁以上

由Activision制作的多平台游戏《虐杀原形》最新作《虐杀原形2》，是一款结合了一代中的激烈砍杀，带领玩家继续体验各种变形武器攻击快感的游戏，玩家将扮演一位全新的主角James Hellar，目的就是为了杀死前作中的主角Alex Mercer。本作游戏早早的确定了发售日，制作人表示这是为了让期待游戏的玩家可以静下心来好好等待游戏的发售，不过距离游戏发售还有很长时间，玩家们耐心等待吧。

破败的纽约 冒险再开

←这次的游戏舞台仍旧是一片废墟的纽约，全新的主角将在这里展开自己的冒险旅程。

次世代画面 华丽视觉盛宴

↑本作游戏对于爆炸效果的刻画非常出色。

变异利刃前 无所畏惧



↑在本次游戏中男主角依旧可以将手臂变异成一把巨型利刃，难道他真的会用此干掉前作男一号艾利克斯吗？

丰富的武器系统

→在游戏中玩家除了使用自身变异的能力之外，还可以使用各式各样的武器。



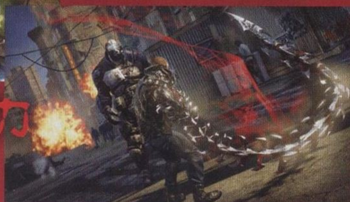


←詹姆斯认为艾利克斯毁了自己的一切，他要为自己妻子和孩子报仇。

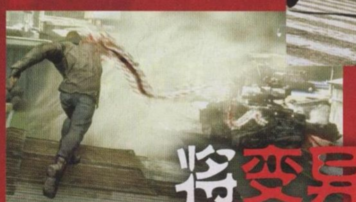


→游戏中玩家不仅要面对各种异形怪物，还得对付正规军队的威胁。

多样的变异能力



→主角手臂可以变异成很多种武器，这赋予了他超人般的能力。



←既然已经成为了变异体，所以詹姆斯只能利用它去消灭眼前的敌人。

将变异进行到底！

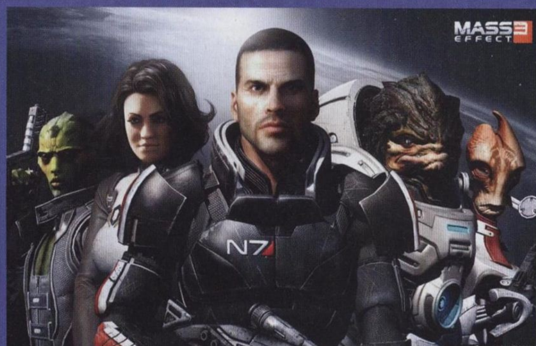
终结……

传奇三部曲收官之作

MASS EFFECT 3

PS3 / X360	本刊译名：质量效应3		2012年3月6日	
	角色扮演	EA	价格未定	美版
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	17岁以上

《质量效应》主要以角色扮演为主，并融合第三人称动作射击的元素，游戏具有丰富的支线剧情，以及多种多样的结局设定。作为系列三部曲最后一作，制作人表示这将会是游戏主角约翰的最后一作，将来即使有《质量效应》的续作，也将会是全新的故事，所以由此可以判断出约翰在本作中将会迎来自己的最终决战。玩家在本作中将会遇到更加强大更具智慧的敌人，地球的命运就掌握在你我手中！



←作为系列男一号的约翰·薛帕德，他注定将不会出现在以后的《质量效应》游戏中，在本作里他究竟将会有怎样的经历呢？

更加棘手的外星生物



←这次游戏中玩家将会面对比以往敌人更加强大的外星生物，阻止他们摧毁地球是我们的唯一任务。

机器种族入侵

→这种神秘的机器就是我们的敌人，其实就是一些驾驶机器的外星人吧？

掌握关键的男人

←作为联盟海军陆战队员以及唯一的人类精英，约翰将担负起拯救地球的重任。

为了地球的将来





↑战火终于延伸到了我们的家园——地球。



→即使知道这将会是自己的最后一战，我们也要拼尽全力去战斗，为这一切画上一个圆满的句号！

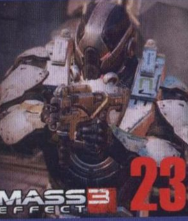
大幕即将落下……











25周年贺礼 聖闘士星矢戦記

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：圣斗士星矢战记			2011年秋季预定
	动作	NBGI	价格未定	日语
	蓝光	1~2人	分辨率未定	审查预定

根据人气动漫《圣斗士星矢》改编的同名动作游戏，即将在今冬发售，9月2日，该游戏的官方网站放出了关于人物角色方面的最新资料。本次透露的新角色为5为黄金圣斗士，分别是黄金十二宫前五宫的白羊座穆先生、金牛座阿鲁迪巴、双子座撒加（？）、巨蟹座迪斯马斯克、狮子座艾奥里亚。与其他四位黄金圣斗士不同，双子座黄金圣斗士一直戴着面具，以原著中被撒加意念操纵的形态出现，所以并不是真正的双子座。



高清画面为游戏添彩

←圣斗士们战斗时的场景被高清画面演绎得活灵活现。

必杀技绝赞

→高清画面加上各种特效让必杀技变得更加更具魄力、令人窒息。

←游戏中也会频频再现原作动漫中的经典镜头。

→即使是攻守兼备的星云锁链，在黄金圣斗士面前也略显苍白。



阿鲁迪巴 金牛座

男子汉绝不退缩

守护第二宫金牛宫的黄金圣斗士，出生于巴西，拥有绝佳的巨力和魁伟的体型。性格豪爽、力量强大、有着压倒性的破坏力，不过直来直去的性格和战斗方式也成为他战斗中的弱点。必杀技是“巨型号角”。

↑阿鲁迪巴的必杀技“巨型号角”依旧是那么霸气，充满气势。

白羊座 穆先生
最强大的意念力





守护第一宫白羊宫、出生于西藏的前教皇史昂之徒，一头紫色的长发，给人一种柔弱的假象，却拥有最强大的意念力，在撒加之乱后隐居西藏嘉米尔高原。必杀技是“星屑旋转功”、“星光灭绝”和“水晶之墙”。



↑圣斗士释放必杀技时冲击力拔群、显得十分华丽。

巨蟹座 迪斯马斯克
冥界之地的霸者



嗜杀的巨蟹座黄金圣斗士，把被他杀死之人的冤魂作为装饰摆放在巨蟹宫，必杀技是将敌人引入死亡之地的“积尸气冥界波”。虽然位列黄金圣斗士，但是是目前公认的十二黄金圣斗士中实力最不济的第三梯队。



↑虽然是杂兵，但个个都身高体阔，给人以压迫感。

狮子座 艾奥里亚
速度力量的化身



射手座艾俄洛斯之弟，在希腊圣域修炼的战士，性格直爽、心中充满正义。一旦进入他光速拳的射程范围内就绝不能逃脱。必杀技是“闪电光速拳”、“闪电光束”。

激战十二宫 拯救女神





→本作选取了《圣斗士星矢》最具有人气的十二宫之战为背景。

效果超华丽



←细到圣衣的反光、圣斗士们的表情都一一呈现出来，吸引眼球。

舞台希腊圣域



→游戏的背景设在希腊圣域的黄金十二宫，古色古香的残垣断壁。

双子座 撒加
被操纵的意念体



守护双子宫的原本是现教皇撒加，但是出现在第三宫的其实只是撒加的意念体。虽然撒加拥有可以控制别人精神的“教皇幻魔拳”等强力必杀，但是意念体只使用“异次元空间”。



XBOX 360 X360	本刊译名：御姐玫瑰Z：神乐		发售日未定	
	动作冒险	D3P	价格未定	日版
	DVD	1人	分辨率未定	18岁以上

《御姐玫瑰》系列的最新作，小编觉得千言万语也不如官网的一句提示最吸引人的眼球"本游戏含有暴力和不适合成分"，所以，不推荐给18岁以下的未成年玩家。本作中的两名主角是神乐和沙亚也，声优共用，都是泽城美雪。神乐使用刀和伸缩匕首，沙亚也的武器是电锯和手甲。游戏中有很多震撼的场面，甚至出现了类似美国陆军主战坦克M1A1的大型作战装备，不仅如此，BOSS级别的怪物也被巨大化，给人带来许多意外的惊喜。



游戏中的血腥场面层出不穷。

桃花劫



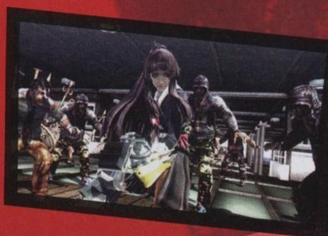
正在使用电锯的沙亚也，可不可以丢掉电锯卖萌一下？



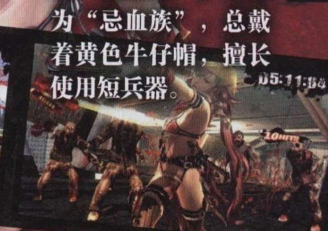
神乐

姐妹花的姐姐，父亲为"吸血族"，母亲为"忌血族"，总戴着黄色牛仔帽，擅长使用短兵器。





















沙亚也

神乐的妹妹，乍一看像个学生、很文静，其实暴躁起来比姐姐更有过之而无不及，也叫电锯女。

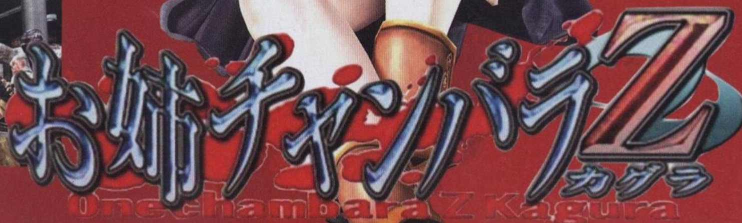
吸血族姐妹花



身着性感内衣，正准备跳伞的神乐。



即使周边都是敌人，也要先摆出性感撩人的姿势。



女神异闻录重生 P4G Persona4 The GOLDEN

黄金版新登场

PS VITA PSV	本刊译名：女神异闻录4 黄金版			2012年春
	学园角色扮演	ATLUS	价格未定	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

PS2末期的RPG名作，发售3年多以来人气久经不灭的《女神异闻录4》即将于明年在PS Vita上获得新生。以召唤心之力Persona的高中生主角们解决小镇上的灵异杀人事件同时讴歌青春为主题的本作，将在马上到来的10月份播出TV版动画。与此同时，本作也将作为"黄金版"在原作基础上进行各种升级强化，加入诸多新要素后登陆新掌机PSV。接下来就让我来为大家简单介绍一下黄金版的新增要素和各种追加内容。



追加日常事件

游戏中通过与家人和同伴、陌生人之间的各种交流，加深羁绊，从而获得更加强大的战斗力量。新作中将追加各种日常生活事件，学校活动和季节性事件也都将大幅增加。

新增仲魔、服装

战斗相关的方面，将追加多种玩家可以操控的Persona，以及同伴战斗中的换装等等。此外追加了迷宫内可向其他玩家求助的系统。



满载全新要素

游戏途中也将追加更多的剧情动画，为原有和新增的剧情事件增色添彩。



惯例的温泉杀必死事件。

玛丽 声 花泽香菜

本作新增的女主角，迷之少女玛丽。对周围毫不关心的态度，以及不知世间人情世故的纯真一面。通过与她的交流展现在主角面前的新天地将是？

P4U Persona4 The ULTIMATE In MAYONAKA ARENA

PS3 X360	本刊译名：女神异闻录4 终极午夜竞技场			2012年夏
	动作格斗	ATLUS	价格未定	日版
	蓝光/DVD	1~2人	分辨率未定	审查预定

除去PSV上的重生，描绘原作故事发生2个月后事件的2D格斗游戏也将于明年登陆PS3与XBOX360！以开发《GGXX》《苍翼默示录》闻名的Arc System Works将与Person小组一同着手本作的开发。《P4》结局2个月后的五一黄金周，主角众人听闻午夜电视播放再开的传闻。然而这次的内容却是名为"P-1 Grand Prix"的格斗大赛，众人更被作为出场选手大肆介绍。为了解开这一谜题，新的战斗就此开始。



↑人物选择画面将以各人物所属的塔罗牌大阿卡纳区分。

↓带有《苍翼》风格的战斗画面，Persona将作为同伴协助战斗。



自称特别搜查队出击

艾吉丝 声 坂本真绫

专用Persona：雅典娜
拥有人心的人形兵器。描绘原作故事两年前世界的前作《女神异闻录3》中的女主角之一。为何她会出现在稻羽市？来这里的目的是？3代其他人也会登场吗？

里中千枝 声 堀江由衣

专用Persona：巴
主人公的同级生，开朗活泼的女孩子。功夫电影的热衷粉丝。由于每天的修行练就了一身我流的足技。连续杀人事件解决后实力也未曾衰退。

鸣上悠 声 浪川大辅

专用Persona：伊邪那岐
因双亲工作的原因寄住在乡下"稻羽市"的叔父家。与自称特别搜查队的同伴一起，解决了市内发生的连续杀人事件。鸣上悠是动画版中主角的名字。

花村阳介 声 森久保祥太郎

专用Persona：自来也
主人公的同级生，稻羽市内的超级连锁商店"珍妮诗"八十稻羽店店长的儿子。擅于照顾人，极富社交性的性格。战斗时少不了苦无和耳机。

为偶像拍照吧









PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：偶像大师 做你的平面模特			2011年10月27日/11月23日
	偶像摄影	NBGI	搭配发售	日版
	蓝光	1人	720p	15岁以上

《偶像大师 做你的平面模特》是PS3版《偶像大师2》的衍生游戏，玩家可以在各式各样的情景中为自己喜爱的偶像自由地拍摄写真。摄影过程中可以播放该角色演唱的歌曲，对其下达指令摆出各种动作。拍下的相片会以JPEG格式存储在PS3的硬盘中自由使用。目前已经公布vol.1和vol.2的情报，前者将于10月27日与PS3版《偶像大师2》同捆发售，后者则作为11月23日发售的《偶像大师》动画版BD第2卷限定版的特典收录其中。

第二主题校园 校服死库水



←Vol.2的摄影地点是教室，可以令偶像们换装成校服制服或是学校泳装，尽显青春学园丰采。

下达动作指令



←拍照时可以向拍摄对象的偶像下达各种指示，像是变换姿势、改变表情、调整视线等以拍出理想的写真。

第一主题海边 三点比基尼

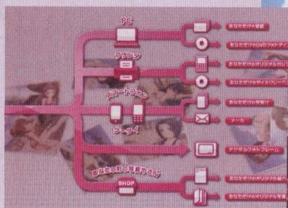


→Vol.1的摄影地点是海边的沙滩，可令偶像们身着泳装，舞动夏日的火热激情。

自由调整焦距



→拍照时可以自由调整相机的位置、角度、焦距和景深等参数。



←拍摄的图片可以作为电脑的壁纸、手机的屏保，打印做成日历、写真集、明信片等等。

支持存储与共享

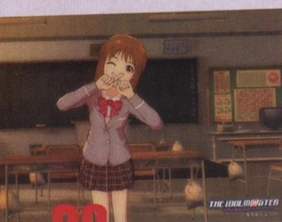
→拍下的写真可供玩家自由使用，保存至电脑或是上传网络皆可。

可选背景音乐



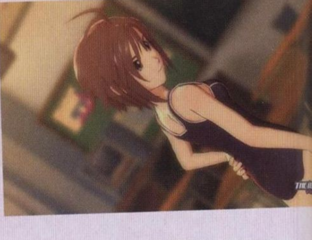
拍照时可选的背景音乐歌曲如下：

双海真美「MAMI Yellow MIX」
四条贵音「THE IDOLM@STER 2nd-mix」
我那霸响「Honey Heartbeat」
水濑伊织「shiny smile」
双海亚美「オーバーマスター」
三浦梓「Here we go!!」
秋月律子「爱 LIKE ハンバーガー」
天海春香「**キミはメロディ**」
星井美希「SMOKY THRILL」
如月千早「おはよう！！朝ご飯」
高亲弥生「神さまのBirthday」
荻原雪步「my song」
菊地真「きゅんっ！ヴァンパイアガール」











PS3 / X360	本刊译名：无主之地2		2012年预定	
	角色扮演射击	2K Games	价格未定	美版
	蓝光/DVD	1~4人	分辨率未定	17岁以上

《无主之地》是一款融合了角色扮演和射击动作两种元素的全新风格游戏，这次系列最新作《无主之地2》为玩家带来了全新的角色、技能、环境、敌人以及武器装备等，并通过精彩的故事剧情将所有元素串联在一起，玩家在本作中将会深入到Pandora未经探勘过的新区域进行冒险，并且发现这里隐藏着的众多秘密。

动漫渲染风格 另类的射击游戏

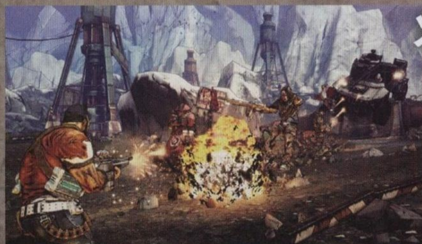


暴力与艺术完美结合



→在如此美丽的画面渲染下玩家将展开一场场激烈的战斗，这一切在本作中显得如此和谐。

火爆异常的新型游戏



←《无主之地》在当今风格繁多的游戏市场开辟出了属于自己的一条道路，并且得到了众多玩家的支持。



←目前游戏公布的人物造型怎么感觉有些《合金弹头》的可爱风格，相比这矮南瓜我更喜欢一代中的人设。

无主之地！！



PS3 / X360	本刊译名：极品飞车 亡命天涯		2011年11月15日	
	赛车竞速	EA	价格未定	美版
	蓝光/DVD	多人	分辨率未定	审查预定

《极品飞车》系列最新作《亡命天涯》最近公布了一段让人热血喷张的视频影像，在影片中主角杰克在雪山中和对手进行角逐，途中还遭遇了雪崩这种大魄力的场面。这次NFS新作继续回归地下狂飙的风格，而且还增加了很多QTE动作要素，从目前情报来看本作非常刺激，而且根据以往经验本作应该还会同步推出中文版游戏。





自然界灾害 雪崩袭来



←影像中我们可以看到在雪山狂飙时还会发生雪崩事件，这让游戏更加紧张刺激。

享受极速快感

《极品飞车》系列一直以让玩家体验极速快感为宗旨，本作同样也不例外。



雪山里的对决

←雪地中对车辆的控制更加艰难，用实力将对手甩在身后吧！



→本作中的跑车依旧是一辆比一辆拉风，果然跑车才是男人的浪漫啊！

体验究极竞速



PS Portable PSP	本刊译名：七龙2020		2011年11月23日
幻想迷宫RPG	SEGA	6279日元	日版
UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

2009年曾经登陆NDS的小品级中世纪幻想RPG《七龙》如今摇身一变，成为背景是近未来的幻想迷宫新作登陆PSP。被毁灭之花“弗洛瓦罗”覆盖的世界，人类抵抗组织“丛云”为了拯救地球而向着事件的元凶——七龙发起攻击。前作特色的Q版角色本作中依然得以继承并发扬。玩家可以自由定义自己队伍的全部角色，创造属于自己队伍展开冒险。现已公布本作预约特典包括设定集《东京封印文书》以及限定游戏音乐CD。



↑具有不凡的指导力和勇气的琳，能够与她共同战斗的话想必会非常可靠。

琳

陆上自卫队所属的女性队员。她是作为讨伐七龙部队的一员派遣而来的，由于队长不幸牺牲，被众人推举为现任领导。

东京濒临毁灭 同志需努力



←本作的舞台是由于毁灭之花“弗洛瓦罗”的影响而濒临毁灭的东京，在抵抗组织丛云机关的领导下展开对七龙的战斗。

可自定义人物形象

游戏中共有男女各五种形象可供玩家选择，不同形象、性别不存在性能差异，玩家可以为自己队伍的角色自由设定姓名、声优、性别和职业。



五种职业可供选择

本作中共有武士、魔术师、破坏者、超能力者、骇客五种职业可供选择，不同职业不同分工各具特色，想要提高队伍质量必须合理搭配。







←世界末日毁灭的罪魁祸首，来自外星的七龙。



初音未来2020

游戏中救出的名为初音未来2020的歌姬，而她又会对故事的发展产生怎样的影响呢？值得注意的是本作OP也为初音所演唱。

未来地球需要再次被拯救



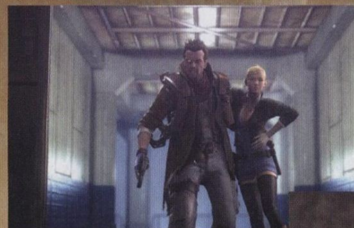
不死之身VS恶魔

PS3 / X360	本刊译名：永生不灭		2011年年内预订	
	动作冒险	Konami	价格未定	美版
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

本作游戏背景设定在充满幻想与恐惧影像的近未来世界，人类和体型巨大的生物在宽广的游戏世界中展开了激烈的超自然战斗。玩家将扮演一位永生的男主角“布莱斯”，用有不老不死身体并且可以安全的加以分离。500年前的“布莱斯”曾于妻子共同与魔王对战，但最后并没有成功，在失去妻子的同时他也得到了永恒的生命。现在的“布莱斯”作为最低阶层的恶魔猎人，仅靠着击退下级恶魔换取酒钱。

宣泄于恶魔 不死身的愤怒





同恶魔间战斗 不死身出击

←主角“布莱斯”虽说是不死之身，但在战斗时并不是孤独一人。

超自然的战斗

→布莱斯在战斗中要面对多种恶魔，对它们不同的攻击方式要随时灵活应变。

→在本作战斗中对付巨大恶魔时，远程重火力武器是绝佳之选，射击时爽快感十足。

恶魔猎人之路



人与恶魔之战

←战斗时经常会遇到大爆炸，但这对于拥有不死之身的主角来说毫无压力。



Nikki Summerfield 母亲为印度人，父亲是美国人的混血儿。在游戏中以歌手的身份出道，是标志性的流行偶像。

Arcadia Maximille 布莱斯在与魔王的战斗中失败后，在失去妻子的同时也意外的获得了永生不死的能力。左边是其之前的形象。

Alex 隶属于NADA，拥有卓越运动能力的恶魔狩猎者管理监督，专门秘密处理在市内发生的恶魔事件。

Bryce Boltzman 与Bryce一样同是恶魔狩猎者，但通常只是单独行动，有谣言说他也是不死之身。

Sullivan ANDA的局长，经常运用温和的态度做出明确的指示，是Bryce与Arcadia的后盾。

Mulbrry Anglia 在官方视频中一闪而过的神秘人物，自称是怪物公爵，但官方并没有放出过多资料。

闯关族的家

本期主持：蔬菜汁

Welcome~~~~
不来一杯……Sorry!
不来一本吗？少年？

17年历史醇厚芳香、少年之友、晚自习必备、可以套上政治书的书皮、大叔偷瞄专用、又开学啦啦啦。

闯家征集来信：北京市东城区安外邮局75号邮箱 《电子游戏软件》编辑部收

电子邮箱：DR@vgame.cn

闯家成员交友录

姓名：蛋疼的詹士邦
性别：男 年龄：17
QQ：1332319935
地址：河北石家庄市
自我介绍：死宅、硬汉

姓名：周成
性别：男 年龄：14
QQ：1071600724
地址：安徽舒城县
自我介绍：暂无

姓名：陈佳伟
性别：男 年龄：21
QQ：953020997
地址：上海市金山区
自我介绍：慢慢成长中

姓名：前田庆次
性别：男 年龄：31
电话13752266830
地址：天津东丽开发区
自我介绍：交友，女士限定

姓名：杀意的包子
性别：男 年龄：21
QQ：569651618
地址：四川省广汉市
自我介绍：求聊友

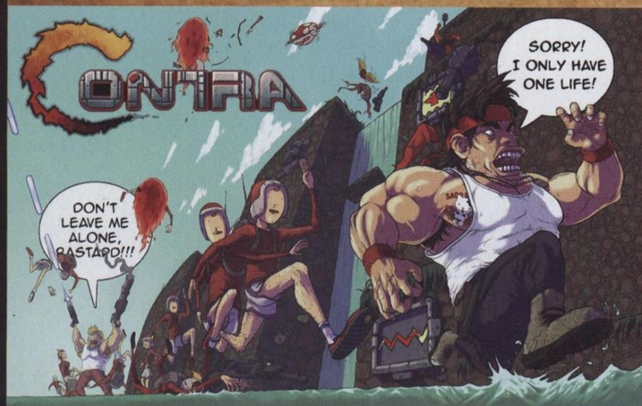
姓名：小无
性别：男 年龄：14
QQ：648056273
地址：云南大理永平
自我介绍：DOTA、DNF、ACG

姓名：望月命
性别：女 年龄：17
QQ：330371077
地址：河北承德
自我介绍：电软真相帝

姓名：杨璟
性别：男 年龄：17
QQ：695070296
地址：湖北荆州
自我介绍：高三来了时间紧迫

姓名：周丹
性别：男 年龄：17
QQ：1219273222
地址：安徽省安庆
自我介绍：MH狂热级粉丝玩家

姓名：波列斯拉夫斯基 性别：男
年龄：26
QQ：740296739
地址：北京市宣武区
自我介绍：暂无





眼力大考验：以上两张图片共有十处不同。考验你的时候到了！



信件相关情报：粉色可爱信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+四格漫画+长信一封

－编辑部观光指南－

（7月25日）昨天去了漫展折腾，觉得骨头都快散架了，于是又想起今儿汁儿蜀说了来编辑部，于是又郁闷地爬起……走之前豆豆没给咱发信息，各种郁闷。

出了5号线倒2号线去鼓楼大街，正赶上上班高峰期，劳资连个在地铁上打口袋的空都木有，这不是苦逼这是啥？！

出了2号线于是满脸迷茫，因为赤银菜叔一致说出了地铁口走过来就行……但请告诉咱……面对着各种高楼车水马龙的地段，爹该怎么走（掀桌），最重要是老子是路痴……（众：那你丫来这里干啥？）赤银说，人家在城际侠上（这货跑去看亲戚了吗？！）菜叔说他堵在昌平了……咱在跟赤银指示的方向走的时候迷了路，东闯西逛的同时尼玛还下雨了……妹的，咱忘了北京大暴雨今儿上午……

还好有位老奶奶的帮忙，咱总算来到了DR编辑部……（帝都人民好啊，咱在云南去北让人给指了南，喵的）于是，去的时候发现编辑部办公大门紧闭……各种囧（命：在门前等多傻啊，众：爱面子害死人……）于是美编大叔从另外一个办公室出来把咱拖走……（顺：=3= 虽然咱有通灵的眼睛，但明显看着这边的鬼慈眉善目的呀~那只死熊的话不可信！宇多田：你才死熊，你全家都死熊！）咱在雨伞全湿、裤子全湿、鞋子全湿的情况下，淡定地坐在某个美编的位置上蹭《NEW TYPE》（别告诉咱不知道这杂志，这名字还是根据《高达》来滴呢）于是，终于美编大叔说沛爷和小紫、莫姐来了（美编大叔是好人！赤银：别乱发好人卡！）沛爷很亲切哦~所以咱心安理得地坐在菜汁的位置上蹭沛爷的3DS鼓捣口袋3D图鉴、死或生，还有赛车类游戏（山脊？反正咱对那不熟，最简单的赛道都过不了的废……）然后对赤银菜上各种手办流口水，尤其是桐乃，黑猫，Saber，初音手办啊！（此人手办控，家中珍藏也不过败了50多个妹子手办而已，全妹子、无高达，除了个keroro军曹机器人还有EVA初号机……）= =+于是赤银成了咱最想暗杀的人之一……（给咱个红色扎古也行……算了，咱才不在乎！家中有个凉宫兔女郎手办就够了……泪奔了）于是赤银和菜叔一起进来了（=。=其实咱第一直觉是这俩人咋一起进来的有JQ啊，有木有？）菜叔比咱想像的要帅的多，于是咱觉得真的不能信华尧那一时兴起的画像，你还没看见当年PG露琪的杯具吗？（小紫咱给你画吧~）宇多田咱也见了一眼，（谁叫他叫咱小P孩）所以咱就瞅了一眼，（小鹿眼光还行~）整个编辑部还是莫姐最萌~可惜咱去的时候肥皂已经挂掉了，咱还一直以为咱坐在肥皂的遗址上（原来那地儿是宇多田的，可惜应该蹭他电脑再塞点病毒~咱还一直心中默叹咱爱AC米兰，爱皇马，爱卡卡，爱橙色爱荷兰……）看见菜叔翻箱倒柜给咱弄了一只陆行鸟（真的特像鸡）和路易的玩偶（巴掌大小……回函上照的有点大……）又顺便从抽屉里弄出了几张明信片（收到过的同志们笑而不语地群体性XSK）他说给咱还寄过呢，但咱真的没收到，一看背面立刻知道为啥没收到了，just we大哥你真给力。（后来我哥说你敢寄那玩意儿我就和你断绝关系外加不给你买DR、动心、口袋迷，咱OTZ）

在DR蹭了个中午饭（手头仅有25.3RMB）意外的是必胜客而不是油泼面，菜叔把价位单拿给咱的时候咱正考虑吃芝心pizza还是铁板的，顺便再YY个CC女王吃pizza。"底下这三个15RMB的，你选吧。""囧"于是咱要的肉酱意面……

饭后电击收藏要录游戏介绍的配音，咱又溜回美编办公室继续蹭《NEW TYPE》，回屋后发现沛爷正和咱不认识的一位大叔玩街霸（美编？）作为一个会瞎玩拳皇、会瞎混铁拳、也会瞎拌街霸的无脑废柴淡定围观。沛爷就是沛爷，真的很厉害。（为啥在一瞬间咱怀念起菜团来了……）于是咱也抢了手柄折腾，但咱是只会用街机（拳和脚都分不清）和iPone4的废，而且除了嘉米和肯，劳资神马都不会用啊啊啊啊，（此人只会一人死磕，而且从不去相关贴吧求教，而且只认脸，不认人物名字……）所以，面对着这样一个废，让人轻松地一顿血虐……于是咱提议太鼓，但咱没发现编辑部的赤银童鞋是个隐藏触手帝，PSP最新版太鼓喵的咱全都不会……捶地，只会打一个亲亲卡农，所以以完败告终……（所以同志们以后请叫赤银触手帝）而且以后组团来的同志们请有所专长、好随机应战，避免发生像咱这样的惨剧发生……（你妹，老子就会口袋、太鼓、铁拳、街霸、拳皇那么几个还个个让人虐……）而且，避免上下班高峰期以免被挤成相片，如果又下暴雨，可直接坐2号线从鼓楼下站积水潭下车直接看海。（其实还有好多事木透露，直接看四格吧童鞋们）

——河北承德 望月命



望月命的朋友"effier艾"眼中的望月酱



再见就是再见面！

●亲爱的读者朋友大家好，我是本期艾德桑代班蔬菜汁。

●此时此刻我怀着十分沉痛的心情宣布：与我们在一起战斗了将近半年的、读者中的战斗机——"伪萝莉"艾德桑曼利，因为要参加雅思考试培训班的原因（封闭培训），不得不暂时告别她所为之奋斗很久的闯家栏目。

●记得第一次见到艾德桑曼利写的来信时，我就一眼瞧出来了，这孩子跟"JUSTWE"、"拯救世界的汤米侠"、"望月命"、"安闲铃"等人一样，有着一颗普世度人的慈悲之心，此情可用，于是好不犹豫地就给她送了一件小礼物（对待小读者的一贯把戏，可管用了！），拖她下水。没有社会阅历的艾德桑曼利，绝不可能知道江湖的险恶，果不其然很爷们儿地一口应允下来。

●每次把读者写的信发给她时，我都威逼利诱、发狠地对她说，"认真、快速写完发给我，全国十几万读者全在关注你的一举一动，千万不要拖稿哦！"于是她总是能保质保量地完成上级（我）交给她的作业。

●等雅思培训结束后，赶快回归闯家苦逼赶稿子小队吧，艾德桑曼利，这是约定！

●欢乐的时光总是过得很快，又到了说再见的时间了，再见就是再见面，下次见面时，脱下萝莉伪装、换上御姐真身的全新艾德桑必将给大家一个头皮直发麻的惊喜，让我们拭目以待吧！

猴子：喜欢人家桌上的手办，直接抢就是了。谋财而已，何必害命呢。

蔬菜汁：望月命小朋宇，你那天看到的莫邪根本不是真正的莫邪，她叫作小萝莉，她说她想把你揍成相片。

小沛：咱也很怀念当年切菜团时爽快的场景，哇卡卡卡卡卡。时光真是把杀猪刀啊。

赤银：各种槽点懒得一一去吐了也写不开。话说约定的四格是在哪里？

小紫：会拳皇的么，早知道的话我也出手了~触你个翻云覆雨~

宇多田：我不怎么擅长和生人说话，所以没和命酱好好聊聊，话说你想吃披萨早说啊！

莫邪：楼上你到底想搞哪样？给我差不多一点！望月酱我帮你打"真人版"！



简明一图流——山东读者"反叛鲁鲁修"在北京，照片儿一张，背景倍儿棒





钱包再次阵亡，请求支援……

●虽然我没360，虽然我没写过360相关的东西，虽然我真的对这机器没什么兴趣，但这不代表我就是一个黑微软的人，千万别给我扣这帽子，咱资历不够！

●肥皂走了之后很多人说编辑部没有玩硬派游戏的人了，不好意思我自认为自己也算是一个：忍龙2快要白金了、KZ2和KZ3也都是玩到了100%、动作游戏的水平也可以在编辑部排到第一位，其实我是有双重人格的存在，你们之前看到的那个可爱的小熊只是其中之一罢了，木哈哈哈哈哈哈哈哈哈~

●年底游戏狂潮正式开始，九月要入的游戏就有六款，不知道剩下的钱够不够我买一个月咸菜馒头的……

●编辑部SSF4AE的风潮一发不可收拾，每天午饭过后我的PS3前面就会人头攒动，那惨叫声不绝于耳啊！

●第十三届国际田联世锦赛开赛，博尔特抢跑退赛让我们没能看到男子100米的纪录再次被刷新，罗伯斯的拉扯让飞人最终只获得一个银牌，对于萝卜丝儿这种做法本人很是鄙视，即使赛后公开道歉也没用，一个连体育道德都没有的运动员即使成绩再好又能怎样？赛场上最让人感动的不是成绩，而是对手之间的相互尊重，是人格的完美体现！话说还有人说他不是故意的，建议这些人回去好好看看慢镜头回放，谢谢！

●本想把我的哈迪斯拿回家供起来，没想到在拆装时飞了一片圣衣，那一瞬间我明白了赤银之前丢失PG零件的感受，我好想打人啊！（在截稿之前我成功找到了这个失踪的零件，果然我是受到女神眷顾的人啊~）

●前几天外婆上街遛弯的时候热心帮助一个晕倒的婆婆，却不小心摔倒伤了股骨头，刚刚在北京做完手术，往身体内装了一截人造的假骨头……我从小是跟外婆外公长大的，希望外婆早日康复！



可爱的白色小熊信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+一封长信+老回函卡一张

闲来无事，就写信玩儿~虚度一下光阴嘛~笑。刚才正在翻305期电软，翻着翻着突然那个灵光一闪，咦？为什么我会这样执着单机游戏呢？而且特别是掌机捏？于是就小小思考了一下。

首先，俺要先说明一下俺家木有电脑与一切游戏主机，所以说，我玩游戏的前提便是有时到亲戚家玩，就会晚上一阵，比如俺大娘，去她家吃饭、庆生、团年神马的，就会晚上一会电脑，不过也没怎么玩game，大多还是看那没有买到盗版碟的动画去了~还有就是俺表弟家，去他家有时能玩玩，不过一般去了也玩不成，玩成了也玩不久，而且一般是在他那看小说而已~再比如就俺同学了~但在他们家我就不能玩了（脸皮实在没那么厚）几乎就是下下歌什么的，对了，我奇迹般的有一个MP4，只不过是别人送的，而且那人我不认识哦~（可是我这遭千刀的竟然在无意间删了上面的游戏、电子书、视频，导致以上功能皆无用，不要让我去重下！没那机会~现在他就只是个大屏的mp3了。现在谈为什么没有那些东东呢？原因嘛~俺爸担心我学习，就不给买，我也试探性地谈论了一下这问题，却被直截了当给秒杀了~然后就再也不没事找抽地去与俺爸说这问题了，话说，俺班没电脑的好像就3个，同时又没手机的，就俺一个了，笑。话又说回来，这事也很搞笑，俺爸怕影响俺成绩就不给买，但就算如此，俺成绩也死差。笑，不过我也算好好少年了，因为我不去网吧的，俺班去网吧的暴多（与成绩无关），有时候就想不通，家里有还去网吧，为嘛？而后他们会说一堆莫名其妙的话，难道我们之间有代沟吗？不谈电脑了，不过好在家里还有台不错的DVD（准确说是2台，第一台好几大百捏~死贵，可是太正直了，不给放盗版碟，就被俺妈封印了换了个200多点的，可以放盗碟哦）之所以有这玩意，是因为老妈要看韩剧（我用关联词了，赞一个先）于是乎理所当然我也开始买碟看动画，然后开始买《动新》，扯远了，其实这也与game木关系吧，我之所以like上game，还是《DR》的功劳，自打老弟给了我那本有历史意义的《DR》（现在已经找不到了），小插曲：现在我姐在和姐夫吵架了哦~电话里哦，还带哭腔哦~这小夫妻，好事多磨吧~唉）然后又看了收录的视频，那期有个《蝙蝠侠与疯子》什么的汉克神马的记不清了的东东，看了之后有种看大片的feel，于是乎坠入此道，也就是说游戏对俺的几年时间就是动漫一样的存在，当然，那之后的几年时间我对此又有了新的看法，反正就是以后工作了一定会有钱买主机买碟（Z或D到时候再想），现在买《DR》原因不过以下几点：a，缘；b，萌；c，实用；d，为以后打基础。写出来以后心里舒服多了。（再来一个小插曲：就在刚才，老妈又进来了，要看俺写的东西，我打死也不给她看，笑）总之，以上。

——四川成都 蒲智

猴子：网吧的空气环境不好，家里有电脑的还是少去。另外，小时候我们每到过年的时候都会玩游戏机哦（虽然是FC），1997年的春节我通了《重装机兵》。

蔬菜汁：读到“死也不能让老妈看写的东西”时，我仿佛看到了年轻时的自己。

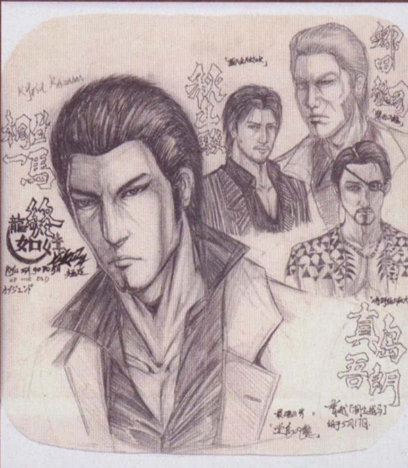
小浦：蒲智，看你写的东西很有意思，希望杂志能和你一起成长。

赤银：任谁都有无机族的一段历史，想当年从我看电软到有自己的主机，之间有一年多的时间都在脑补。

小紫：不认识的人都能送MP4给你，可见人品值已经很强大了。照这样下去主机会有的，游戏会有的~

宇多田：支持正版是每位玩家应尽的义务，所以以后有了主机乖乖从正吧！

莫邪：对了奇怪的小智，你的爱好是萝莉还是御姐？下次透露一下，嗯，这是约定。



资深读者“桐生越马”的画



信普通牛皮纸信封+305期回函卡+一封黄色纸写的长信

看完杂志后觉得：《生化危机》纪念很不错，勾起了初中去索尼馆的回忆，希望能多出类似的专题纪念。新作快递我觉得很好，只是觉得在介绍时的插图应该为实际游戏操作画面，如果找不到就把版面缩小就行。闯家好多字啊，能不能略微省略些啊？龙哥热线没的说，顶一下！攻略我认为只要把游戏中容易被忽略的地方、秘技、BUG、成就之类的写出来就行，游戏中怎么走应该都知道。小熊的部屋很新奇，希望能把实体或网店有买的就列出来，总不能让人眼馋吧？战国英杰爱死了……

——内蒙古呼和浩特 肖峰

猴子：我觉得东西还是自己找比较好，可以去网上搜嘛。把实体店或者网店登出的话就有广告嫌疑了是不是，再说（小声）就算登了也没广告费啊。

蔬菜汁：我觉得龙哥热线这个栏目做的还很不够，我会继续努力的，贼哈哈哈。

小浦：谢谢这位肖读者（……难道是北乔峰的乔帮主？）的建议和意见。

赤银：同学其实你说的那种叫补完攻略的，如果只写这些的话文章不会太阳春了吧？

小紫：当看到你的名字的时候，勾起了自己初中的回忆。和当时的班主任同名啊~

宇多田：小熊专栏很新奇？那简直是史上绝无仅有的超级新奇厉害无敌棒！跟我一起说！

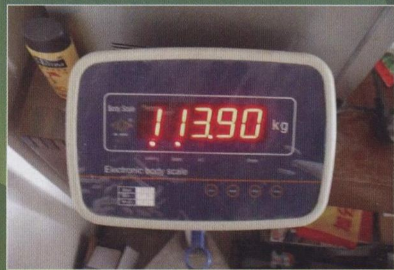
莫邪：好霸气的名字啊有木有？下次咱也弄个专栏给大家赏评赏评。



生活就要“省”吃“减”用

说起来，自从上上期手札登出减肥的消息之后，一个月的期限已经到了。减肥的成果不多说了，有图有真相！大家自己看。接下去还要再接再厉，争取早日弄到100公斤以下啊。什么？这个月的期限是多少？呃，因为最近脱水过多，我也不敢乱定了，不过下下期手札肯定还有配图，大家就请好吧！

最近因为不怎么吃饭，又戒了高糖分的饮料，算是省了不少钱。但是9月份的游戏狂潮……我决定除了战争机器3之外其他的还是先暂时不要冲动了吧。家里要换电脑，我还想在10月中下旬首发入wacom的线稿神器——Inkling，总共算下来，虽然买正版买不到10张，但是也只能先省省了。节约啊，节约很重要！





电软官方博客 留言摘录

来 闷水鸣：

本人巨讨厌那种鬼屋2感觉的游戏。最近微博生动得很，赤银改的头像，让人彻底无语。那厮在306的红魔馆封面居然又搞小邪恶，那鬼月大司的东东，侵权不好嘞！（本人不太愿意看11那玩意，更不看别的，C80，无视啦！）

回 赤银：

你到底想怎样嘛？另外回楼下时间终点：路漫漫其修远兮，PG在等你。

来 时间的终点：

回答下我为啥问fc和小霸王呢,自己在听机核游戏广播时播的FC音乐怀念起了曾经的童年,和朋友一起玩沙罗漫蛇,魂斗罗,坦克大战的日子,以后大学了,大家都不在了,这样的日子不多了,好想和他们再一次回忆一下远去的童年....言归正传,最近在闯家看到有同志说因为游戏高考不理想,但我想反驳下,我是在高一买的psp,高三买的360我也玩的很沉迷,甚至哭过,但我并不耽误学习,我自制能力很差,但我清楚我在干什么,我在高三下学期主动把游戏机交给老师,高考后老师立刻还给了我,随便我玩,我考上一本了,我想说的不是我怎么怎么样,只是想告诉即将走向命运转折点的各位,游戏不是你学习不好的借口,是你自己的过错,你自己要承担责任,不要推到游戏上,命运是自己掌握的。

上面是自己无聊的道理，大家自行跳过吧，有点自以为是的感觉,抱歉ORZ……还是说些轻松的，小紫自从换了新形象后猥琐度直线上升啊...真的。暑假PS3计划中止了,钱够了,但我一说家长就急啊,有天去姨父家发现电视边上有一堆蓝光碟然后看到PS3，我靠啊！摸了神机就不想撒手了。后来把钱转投去投资高达计划先买了一个FG(别鄙视我，那也算模型)的能天使,然后就收不住了...半月之内买了RG的扎古2,强袭自由,HG的新安洲和独角兽,接下来要进军MG，PG什么的还是免了吧。因为这个越来越喜欢赤银的红模馆了,我有问题要请教赤银的,到时候微博咱细细说来~

回 蔬菜汁：

哎呀说的太好了终点，我浑身上下为之一颤……我个人觉得其实在学校不一定是在学习，学习也不一定非要在学校。赤银也很高兴你喜欢他……的红魔馆，你们多交……流吧。

来 董绍棋：

马上就要开学了，尼玛，开学你妹阿，我不想离开结石村。

来 飞天一蛤：

额……又要开学了，最近DR的官网遭攻击了？！回函也下不了，官网也上不去，很是心急呀！不知菜汁叔和各位小编们最近如何？那边热吗？要注意身体呀！再过几天就科隆游戏展了，小编们又要忙活一阵了，加油呀！小蛤在这挺你们了！

来 游戏正道：

什么时候出电子版本啊~这样我也不用大老远冒着风雪跑到书报亭去了~

来 最接近恶魔的人：

305期菜汁你又挂了，没想到拳皇已经出13了。现在开始期待望月命的自爆，电击可不可以放一些VF5的比赛，一直都是街霸4看的不喜欢啊。

回 蔬菜汁：

嘿嘿。为了宇宙的和平，继续英勇出镜。



信件相关情报：灰不拉几布满褶子的牛皮纸信封+精美的、背面画着懵懂涂鸦的信纸

拿到本期DR才发现居然有2套封面，哇！印刷厂真给力！考虑着要不要撕掉一个贴家里当海报……

多亏菜汁的“牵线”，咱最近和望月命同学聊得很汹涌，可是估计太汹涌了，话费耗得也很汹涌，好在马上要换包短信的收费方式，以后发短信就不担心了……

最近咱和小命都开始怀旧玩上了口袋的《白金》，听着熟悉的BGM，玩着地下世界，不禁让人感慨万千，不过只是几年没见这游戏吧，却让人觉得很想念，个人觉得，《口袋妖怪黑白》完全是靠剧情在死撑着，其实游戏的充实度还不如《白金》，虽然我也是一个口袋迷，但我可以不负责的说，假设《黑白》把剧情的核心，一个在游戏中名为N的生物删除的话，《黑白》在Fami通上的评分就会马上从满分40分自由体下落到初代的28分，甚至还要低。可见这位绿毛生物对黑白的剧情推动作了多大的贡献。

咱的生日是阴历的七夕，阳历的8月20日，同学的礼物已经寄来了一顶黑白相间的帽子，现在不好拍下来，不过戴上后就是咱头像上的样子，你能猜到这是谁的帽子吗？（小声：其实上文中已经提到过了）

近来每次经过KFC、大M时看到门口XX圣代的广告，就开始莫名地怀念起但丁来，不禁想哪一天能优雅地（？）躺在沙发上，一手拿着披萨啃，一手拿着草莓圣代来纪念但丁，这才是生活的享受啊，不过这个暑假，每天画画，外加被逼着背书，偶尔帮小命研究下配招，也只能说是普通而充实吧……



（PS：反面赠送本人随手乱绘的自画像一幅，即使这幅画不能被刊登，也请扫描下来发给一位叫做望月命的同学吧！这是她让我画的，拜托了！）

——湖北武汉 安闲铃

猴子：初代口袋虽然只得28分，但是比起现在35分的PSP缩水版三国无双6肯定更有含金量。现在的评分是不是塞钱就高啊。为什么没有厂商给咱杂志塞钱？郁闷。

蔬菜汁：小玲你好，听到你和“缠人的眼镜妹”望月命在电话里聊的不亦乐乎，我心甚安。

小沛：虽然杂志发行出来已经过了，但还是说一声，生日快乐，安闲铃小盆友！

赤银：虽然我也不算是一个口袋迷吧，感觉《黑白》真的不配满分。

小紫：上周一手拿着披萨，一手拿着可乐怀念了一个星期但丁的人闪过~－w－

宇多田：生日快乐！话说自己一直对口袋没什么太大的兴趣，这是为什么呢？

冀邪：自画像很好看哦，本期两小LOLI的自画像都现身了，嗯，【舔嘴唇】。

残阳似血……



- 月初刚发工资就实行了“独角兽补完计划”，HD配色MG&兽笼＋HGUC×2，又把之前错过的RG强袭银币＋收纳盒和带币绿扎入了，外加预定的两个限定版游戏，果然我又创了个人的钱包最快瘦身记录么。这还不算完，看看发售表，之前预定的好几只模型全都因故拖延到了9月……于是，我字面意义上的瘦身也在继续。
- 之前说要入3DS，我没忘。不过当今日元汇率持续走高的情势下，纵观现在的资金状况和年底LP限定同捆版的发售，当然主要还是资金状况，果然不得不遗憾的宣布这一计划将延后了。
- 新LP的发售日确认啦！12月8日，等我把你取回家……
- 3DS版《怪物猎人3G》同样也公布了年底发售的消息！加上PS Vita，年底的商战已然提前飘出了火药味。当然却苦坏了玩家们，虽然痛并快乐着……尽管PS3降价10000日元，年底内全主机制霸的目标依稀变得难以确认了。嘛……全掌机制霸相信还是没有问题的（笑）。
- 史艾与任天堂公布了《DQ10》的消息——是坑死爹的ONLINE在线，平台是Wii&Wii U。发布会途中SE与任天堂股价便开始下跌，这几日内依然持续一片青葱。这种时候我不知道该用什么表情来面对，果然还是微笑好了。
- 美编胖子十二月的雪入了正版360夜鹰，每天各种炫耀，羡慕嫉妒恨于是拖稿光环开启（嘘）。

慢灵魂~

生活：近日很认真的读了《舞》，发现这部作品在人物描写方面已经超越《挪》，在此推荐给大家。TGS就要来临了，希望可以看到《零》系列的消息，虽说机会渺茫。

在：在网坛高手云集北京的今天，终于有机会可以得到德约科维奇的签名了~

别：中秋节就要到了，补习班居然不放假。目下有多少人为了工作、学习不能和家人团聚的呢？

处：某地一位老人晕倒在街边致死，期间两旁经过路人无一给予帮助。在经历了多次好人无好报的法院判决结果后，现如今人们早已没了勇于助人的精神。因为当遇到此类事情发生的时候，你要在道德底线和倾家荡产中做出艰难选择。

ps：韩寒的生日就快到了，提前祝韩寒生日快乐。希望他的博文不再被删……

ps：菲茨杰拉德有爱的朋友请m我。





信件相关情报：发到电软官方邮箱里的一封普通又注定不平凡的一封邮件

趁着明天学校报道、今晚画室老师给放假的空当咱赶紧用电脑写封信啊，最近老师对我们的压迫越来越深重了，一天到晚忙不停，还天天打击咱……可怜咱DR已经2期没看完了，新的又来的好快，额……近期通关的游戏只有坑了好久的机战Z2呢，然后咱就坐等汉化再二周目了，上周入了两张口袋，比较老的，一个白金一个蓝宝石，一星期才抽空玩了4个多小时，啊，受不了了，高三终于降临到咱头上了……快点熬过去吧（YY各种美好生活~）好吧，咱还是得加油，白洞、白色的明天还在等着咱呢。对了，赤银，乃上次推荐的《幽灵欺诈》咱其实出汉化时就通了的说，神作啊，配乐也很有逆转味儿，巧舟的确厉害，导弹狗狗真是太萌了。

汤米乃的漫画也很不错啊，加油……菜汁叔各种杯具……对了，光盘里的创作视频咱还没来得及看呢，待会儿补上！

最后，突然很想说谢谢大家呢，电软这几期的进步很大呢……总之电软跟咱都一起加油吧

对了，下期咱可能会画画送你们平信呢，敬请期待吧！

——山东淄博 口袋飞仔

猴子： 巧舟是个好同志，只可惜逆转系列的开发权被一群无能之辈篡夺之后，逆转就已经彻底变成卖腐的游戏了。不出正传出什么检事啊有木有！5啥时候出啊有木有！王泥喜跟美贯到底认不认亲啊有木有！

蔬菜汁： 一直以来真是辛苦你了，每期都寄来这么棒的手绘，拿在手里倍儿有面子！能拉到像你这么有热情的读者下水，我心中充满了成就感呢。【深点头】

小沛： 谢谢夸奖，不过其实我们目前依然还有这样那样很多的不足。最近也发现了一些问题，我们也在努力改正，让我们和飞仔一起向美好明天前进！哦也！



赤银： 你也不看是谁推荐的怎么会差？又见高三党，一年一度又是一个轮回啊。



小紫： 现在学生压力很大，加油的说。具体评论见专栏题头。这不是预告。

宇多田： 很期待口袋飞仔的新作品呢，话说杂志的进步读者能看到，这就是我们最大的原动力啊，以后还请多多指教呢~

莫邪： 中秋节放坑那个爹长假（补一个周末、其实只放个周一而已）。总之非常地期待你的平信哦。【眨眼】



过期中奖信封+一张孤独的回函卡+竟然把信写在信封背面了你这个BT！

各位编辑大人，夏天就这样过去了，又花去一岁。虽然开了新浪微博很久了，但很少关注，只是用来关注贵刊上市时间用而矣，夏天的漫展和聚会也没有去参加，其实不喜欢人太多的地方。

不知各位身体还安好吧，猴子同学减重要加油啊，你一定可以成功，我听到的食谱是：黄瓜、西红柿和鸡蛋三种。高中时有个同学用过，也获得了阶段性成功，希望克制不要反复。宇多田你的异地恋也可以理解，总之有些距离也不完全是坏事，总会有结婚相聚的时候，现在只是努力打拼吧。

蔬菜汁其实我还是觉得无论什么时候都是真诚无比的家伙（此句已被某人改过）。

其他人不一一打招呼了，和你们又不熟，莫邪，知道你是很温柔和贴心，你一定会幸福，赤银，宅男的快乐很了不起，加油快乐。主编大人，加了个油。

——北京海淀 尹为群

猴子： 鸡蛋+豆浆是当初减肥主餐，考虑到蛋黄胆固醇太高，蛋白我又不爱吃，所以现在先不吃鸡蛋了。减肥成果在手机里有描述，多谢大家关注。

蔬菜汁： 好久不见萝卜心大叔，不好意思把你信里赞扬我的话改了一下，这样更舒服些。

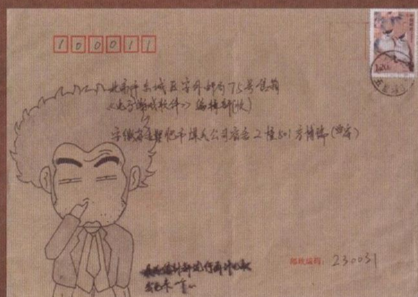
小沛： 春困秋乏夏打盹，只不过改一个闭眼休息的方式罢了，秋天来了。嗯。

赤银： 你好同学，可惜我们不熟。所以请不要随便扣帽子，动漫游戏爱好者不等于宅，谢谢。

小紫： 很认真看过信之后发现没自己什么事，那就先打个招呼好了。同学你好，同学回见~

宇多田： 嗯，异地恋其实也有异地恋的好处，比如重逢的那一瞬间，哈哈~

莫邪： 谢谢，我还不知道自己有温柔和贴心的一面呢，啊，你这是在发好人卡吗？



安徽合肥方博瑞的信封画



白色上海世博会、后面有霸气外露封条的信封+一封长信+回函卡

首先对宇多田吐槽一句：你怎么能把人气偶像“渡边麻友”写成“渡边麻衣”呢？（此吐槽顺便充当纠错，话说有奖励么？）好吧，我猜你当时一定听着仓木麻衣的歌……

说到偶像，我稍微展开一点：其实我从初三毕业到今年进入高三党一直喜欢的是少女时代，要不是有了小P玩《AKB1/48》，我都不认识AKB48呢！好在我是DD党，少时、AKB都大爱（有点妹控么……）虽然还没到宇多田那种骨灰级粉丝的程度，但我会努力的！

嗯，开头闲扯多了，转入正题，先说说这期DR吧。在家过了高三党前最后一个长假（18天，话说艾德桑你最长放多少天啊？）刚上学就看到了总304期的电软。可能由于久未见面，所以重逢的感觉让我对本期非常有爱。首先，AKB的相关很多（菜汁你看龙哥热线里富江那幅图里都有哦！）其次，这期阅家不错，尤其是背景比以往好很多，希望以后一直沿用。（难道是因为鹿嫂的原因？）

然后，重点之一来了：菜汁……叔？哥！本期宇多田专栏里贴出的菜汁的照片让我和同学倍感吃惊！这是菜汁吗？那个三十多的满脸褶子的怪蜀黍？我和同学一致认为内个毛巾包头玩3DS的应该和蹲地上的换个位才符合文字解说（对不住了，宇多田！），原因就是材质那身扮相，太年轻了吧！（最后顺带一提，沛叔和心中的形象相差不远……）

我知道，这个怪蜀黍现在一定欢喜有人说他年轻（可能真年轻装大叔也说不定），趁着这股劲，我问菜汁：“还记得301期上那个预测的家伙么？就是我啊！”于是，这次我再预测一下：1，要是登阅家的话，应该在309或310任一期；2，在我拿到自己的留言时，AKB48第23张单曲预计发售；3，少女时代正规三辑宣传期接近尾声；4，《FF零式》本人游戏时间会达到100小时以上；5，PSV按小道消息会进入发售/预发售状态。就预测这么多，菜汁哥，请不要像前两次一样删减，登全文吧！这是约定哦！菜汁哥！

最后，祝各位老、主、小、美编拥有一段美好的游戏、生活时光。

蔬菜汁乱入：这次的漫画也很有意思啊，请记得看哦。

——湖北荆州 杨璟

猴子： 少女时代……韩国的新时代女生组合我还是只听过2NE1的，还是最初那首Fire……

蔬菜汁： 这次可是一点都没有删减，登全文啊，不要乱约定啊，坟蛋！

小沛： 预言的第一条就失败了，我手捂XX，笑而不语。

赤银： 不知为啥对AKB一点感觉都没有呢。倒是那个NMB实在太喜感了。【捶地】

小紫： 除第一条目前已经失败了以外，其他恭祝预测成功~

宇多田： 写错你偶像的名字实在是抱歉！还有你说谁像30岁大叔来着？让你见识一下我这沙包一样大的拳头！天马！流星拳！！！

莫邪： 嘛，小鬼，你漏掉了一个编辑部的灵魂人物，你这是想屎吗？！【一拳轰墙】

《电软》回函卡讨论话题

3DS降价后的价格你感觉如何？对于给先期购买3DS玩家的补偿你认为如何？

肖峰 内蒙古呼和浩特 只要是工资上千的应该都能接受，3DS只是小意思啦~至于早就入手的仁兄们也要蛋定，补下来的差价就出去搓一顿，当然还是建议省下来买大家都爱看的电软啦~

陈佳伟 上海金山 好矛盾的问题，因为就在四天前回答过上期问题，呵呵！主机普及率不高，软件厂商有心无力，此次降价算是对玩家的一种安慰吧！即使降价了，但我也不会买，至少目前是！裸眼3D不好用，我看了1分钟不到就感觉头昏眼花，摄像头更是鸡肋，130万能干什么？我不是任黑，也不是索饭，GBA到NDS，NDS到3DS，他们之间的距离相等吗？当初NDS刚出道，触屏还未普及时，NDS就给人一种豁然开朗、大开眼界的感觉。

党政 甘肃兰州 1，我觉得目前3DS才刚出来，硬件、软件方面都有待开发，人们大多数是观望心理，即使降价了可能买的人还是少，而在中国内地，消费水平相对低，可能购买也会受到限制。2，当然，那些早就购买3DS的玩家对于补偿当然高兴了。

疯三月兔 内蒙古乌海 现在这个新价位当然能接受，只是不知道国内电玩店什么时候能和国际接轨。老实说，在下总觉得老任的补偿计划挺不厚道的，区区几个FC、GBA游戏就想糊弄玩家是不合适的，起码送几个NDS游戏也好啊，或者购买3DS新游戏的优惠券。

詹士邦的蛋疼 河北石家庄 当然要比最初的价格好接受了，不过补偿吗……在岛国还好说，天朝就够呛了……反正我是信了。

关于305期汤米漫画（编辑部水晶球占卜杀人案）的推理。

漫画概述：汤米拿出水晶球摆地摊算命，编辑部众人一一尝鲜，之后蔬菜大毙命，问谁是凶手。【答案：赤银，理由为蔬菜大嘴里咬着白纸、影射白羊】

肖峰 内蒙古呼和浩特 不用推理，一看就是汤米。仔细观察最后一格，小沛的手指头指的那个人……么错啊，汤米眼镜兄！从这个故事的尿性来看，就是这货没跑了！还有就是最后一格，其他三人的流汗、举手来看，真相只有一个！最后就是汤米要去摆摊时，汁儿叔的眼神犀利了，"少年，不占卜吗？"于是见证奇迹的时刻就是。我还有想说的，不过来不及了，下期的吧。

陈佳伟 上海金山 凶手就是小紫。1，当小紫说："不会吧！这水晶球在暗示我们什么呢？"时，菜汁不屑一顾，就当没听到，小紫气急之下，就产生杀人动机。2，听到算命哈罗说："最近事业运旺盛……要趁着这股动力继续努力加油，一定会大有作为"（说明机不可失，时不再来！）火上浇油，使小紫信心大增。3，菜汁临死前把小皱纸片（同"小紫"）要在嘴上。4，看最后一幅图，以空间逻辑角度可以看出赤银的食指指的正是小紫，（赤银听信算命哈罗的话，开始注意生活节俭，事发时赤银正好在小巷吃柴牌混沌）

周成 安徽舒城 我认为真正的凶手就是汤米，别急，我先把手表里的麻醉剂射到神探身上再说。周成："真正的凶手就是汤米，因为ita女歌迷的占卜水晶球说了蔬菜汁坏话，又说了他会有血光之灾，下班后，因为蔬菜汁很生气，才找汤米单挑，正在搏斗时，汤米拿出刀，刺向了蔬菜汁，还有我想问的是，擦汗的纸对蔬菜汁来说那么好吃吗？最后我还要说，我代表所有看《电软》的少年向蔬菜汁表示同情，因为每次受伤的总是你。"



信件相关情报：发到电软官方邮箱里的一封普通又注定不平凡的一封邮件

哥现在是绝对不会写平信的，只有写个邮件还可以。

哥从小学5年级开始玩游戏，那时候当然只有红白机，小时候家里买不起游戏机游戏卡，就一直蹭着外面玩找地方玩。（那时候已经有玩红白机的地方了，0.5元/半小时，可以双打）

然后玩街机，3毛一个币。等再大点就蹭着朋友的GB玩。然后高中蹭着同学的PS和SS玩。

那时候虽然穷，不过却玩得很开心。FC版的火焰纹章外传通过不下10次，霸王的大陆全部智力90或者武力90的武将一个都不能少（孙策没办法因为是主公），月下的夜想曲更是让我疯狂迷上了SS。（有个PS版没有的道路）现在的孩子不可能体会到我们当时的感受。

现在工作那么久了，家里全是游戏机（PSP，NDS,WII,XBOX360，PS3，PS2……）不过再也没有当年的感觉了。全部的机器都是堆满了灰尘。虽然有了钱不过却越来越不玩游戏了。也许是真的长大了。

另外说一声，现在已经没有时间看电软了，不过每期都是看过的。因为我有一个从小到大的嗜好就是吃饭看书。吃着吃着就看过去。（不看书就吃不下饭）

蔬菜汁乱入：就在截稿日前夕编辑部才收到这封邮件。

——浙江宁波 陆炜

猴子： 都说资深玩家们对于90年代的电玩黄金时代特别有感情，我觉得这个东西自己喜欢就行了。虽然我也是个骨灰级玩家，但是骨灰的乐趣只有在骨灰盒里的人才知道（众人：这叫什么比喻……）。

蔬菜汁： 陆炜同学，你的最后一句我没整明白，希望下次来信时解说一下，这是约定！

小沛： 敢在我"艺术家"面前自称哥的人，你还是头一个！小子！【一拳轰墙】

赤银： 书非借不能读矣。和这是一个道理，什么东西来得太轻而易举了就不懂得珍惜了。

小紫： 现在复刻作品越来越多，在工作之余玩会儿游戏，说不定能找回当年的感觉呢~

宇多田： 对游戏失去热情这是个老生常谈的问题，过了这阵子就会好起来的！

菓邪： 楼主我也是全主机制霸哦！会游戏才更会生活！闯家的大门永远向你敞开！



收藏——北京海淀读者"Warden烙魂"的收藏（喜欢收藏电玩的加QQ群：81791537）。真心希望更多的同好者加入电玩收藏群。

中秋、TGS、国庆，好忙、好烦啊！



●东京电玩展就快要开幕了，但最近又听说日本近期还要发生一次大地震，虽然不知道消息的来源是否可靠，但希望东京电玩展不要受到影响才好。

●PS Vita是我关注的焦点之一，在玩了这么久的3DS之后，我发现裸眼3D果然只是一个噱头而已，玩游戏时起码我是从来不开3D的。而PS Vita在其他方面都要远胜3DS，希望游戏的数量更要远胜3DS才好。

●算算看，现在的PS3、360也推出很多年了，就以往的经验来说，索尼和微软恐怕会在明年年初左右公布新主机的消息。但我觉得这两台主机还真不能算过时，如果现在就公布新主机，反而会有些失望。真希望索尼和微软的高层和我的想法一致，先别着急推出下一代，好好利用这一代的剩余价值吧。

●高清重制狂潮终于来了，本月钱包的减肥速度之快令我无比羡慕，同时无比心痛！

●近期关注除游戏外焦点：康菲公司、郭美美代言SB网游。

龙哥热线

本周龙哥再次缺勤，也是由小编菠菜汁临时代班龙哥热线栏目。

请各位对龙哥有着别样感情的读者谅解。



真龙哥回那美克星了吗？

——云南大理 小元



各位守候在杂志前的读者朋友们，大家好，夏去秋来，又开学了，先跟大家打一个招呼。末年你好，真龙哥早在上世纪就离职了，据当时的老编辑SP萧腾说，真龙哥当时是一名大学生，去考研究生了，但不知是不是这样。之后一直是不同的编辑来代班龙哥热线，回答读者的问题。听到上面死气沉沉的回答你感觉怎样？是不是有种某处一紧的感觉？其实我是想这样回答，真龙哥早就从那美克星回来了，但是鸟山明老师已经把那美克星的胜利算在了悟空的身上，所以他只好带着"其实我才是消灭弗利萨的那个人"的悲伤心情，在地球上的某个角落默默无闻地过着不愿被别人打扰的生活。



为什么还没有赠品呢？一张海报都不行吗？

2，FC《三目童子》打到第二关有商店的那，为什么前面类似长柱子的打死后，跳不过去？

3，如果NDSL的触摸屏坏了，能在哪换一个新的吗？

——安徽舒城 周成

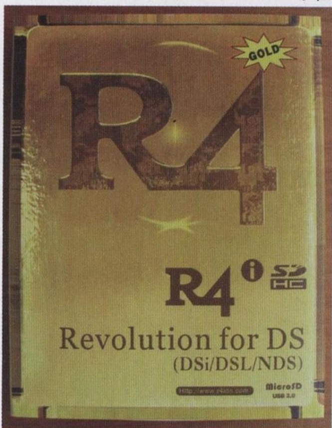


1，真心没有赠品，因为预算不给力，每次主编小沛去找老板拨款加赠品的时候，老板都一脑门子官司，然后顾左右而言其他，而且还不让人打断他、让人头皮发麻。2，《三目童子》中第二关第一个柱子过了以后，要使用武器，就是按住按键蓄力再松开，踩着那个武器才能跳过去。有图有真相。3，NDSL不像神游机，能去原厂修，修起来的话不但贵而且还不知道效果怎么样，所以游戏店的老板建议不如再买个二手机，大概5、6百就行。不知道我们的回答你是否满意。



我的NDS出问题了，用的是R4i烧录卡，开机以后弹出来一行红字，翻译过来就是"系统时间误差，请检查NDS系统时间"，这是怎么回事？

——小崔





把烧录卡拔下来，开机，把系统时间设置成原始状态、就是2000年1月1日，再插上烧录卡，就没事了……



只有一个问题，我的PSP借给一个亲戚半年了，现在我高三了，该不该要回来……

——苏X生



如果你不想自己的小P缺胳膊少腿儿，就赶紧找个借口要回来，虽然说是高三，可就算不玩，放在家里也是好的；其实我觉得你也想把小P要回来，只不过在犹豫该怎么说出口吧？社会就是这样，有很多占便宜没够吃亏又难受的人，而这样的人又特别爱捡软柿子捏，你越不搭理他们，他们就越蹬鼻子上脸，就算你不让自己改变，也应该帮他们改掉这个毛病。时间拖得越久，你小P就不定被他蹂躏成什么样呢，再过几个月，屏幕有几个口子，按钮掉了几个也不一定。千言万语归结为一句话，赶紧要回来，麻利儿的。



关于火焰纹章圣战系谱的结婚系统进行一下讲解说明。

菜汁我这个问题是认真的不要敷衍我（我正在玩圣战系谱）

——最接近恶魔的人





1.关于恋爱度

在占卜屋可以了解恋爱度的大致情况，其中谁也不关心表示恋爱度是0-400，感兴趣是400-600，喜欢是600-800，爱是800-1000到了1000便是结婚了。而各人间恋爱度的初始值也是不一样的，一般说来较后加入的较高，以免他们来不及：）至于每回合的增加值也是各不相同的，但是只要两人相邻，那么每回合就会增加10，值得注意的是这些都要求是每章的前50回合，之后便不再变化。一般情形下还是剧情对话增加得比较多，如菲莉和雷文的初始值是420，第四章的对话+580，说完就结婚了……

作为一个特例或者bug，大家都知道下部赛瑞斯和尤莉娅见面恋爱度就是980，可是每回合下降10，所以永远也无法结合。不过现在这个永远要打上问号了，因为在终章让他们站在一起会增加恋爱度（尤莉娅是敌人时）！因此……

2.关于遗传

结婚的好处不少呢，可以加命中、回避，有必杀，上部的婚姻还会使得我们在下部有更强力的成员。那么父母的哪些会对孩子有影响呢？

a.血统

结婚使得子女可以继承父母的血统，这会提高子女的武器级别，使用更强力的武器甚至圣兵器。有旁系血统的话，可使用某种武器时级别提升一级，最多到A；而有直系血统的话则只要能够使用对应武器就是星级！举个简单例子，如果让菲莉和大司祭克劳德结婚，那么女儿菲转职后杖的级别不是C而是B，而儿子赛迪的杖的级别则由B变为星级！

同时圣战士的血统还有提升成长率的效果，多重血统会一起加算，这就是为什么

我们觉得子代的成长率比亲代高得多的原因。

b.特技

亲代的个人特技会传给子代，但是注意三种剑技只能传给可用剑的步兵。此外注意特技分为个人技和职业技，而后者是无法遗传的，如霍林和扎姆卡的追击、迪尔蒂转职后的连续，这些是无法传给子代的。比方说让扎姆卡和艾婷结婚，那么子女都不会追击的。

c.成长率

父母的成长率也同样会对子女造成影响，孩子的成长率＝同性亲人成长率＋异性亲人成长率÷2＋血统。从这个公式来看，一般来说，子代的成长是亲代的1.5倍左右！

d.初始数值

亲代的数据同样会决定子代出现时的能力，由于计算公式比较复杂，我这里就不写了，总之，亲代的数据越高，子代的初始数据也就越高！如果父母的数据都已经确定了的话，子女的数据也相应确定，不过LUK则在一定基数上会发生变化。

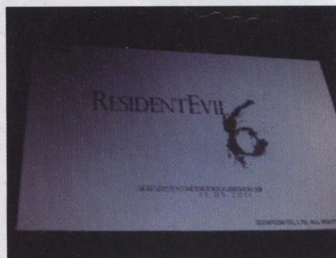
e.道具

只有结婚才能将亲代得到的强力武器和饰品传下去，使得战斗变得更轻松。需要注意的是要求子代出现时可以使用的武器才能传的，否则如斧头类的就全部遗传不了，还不如卖了换钱，子代出来身边也宽裕一些。不过星级武器即使无法使用也是会传的，比如让艾婷和克劳德结婚的话圣杖就会传给儿子雷斯塔，当然，想使用就……

如果手上的东西太多，也可以放在寄存处，后来也是能拿到的。还有一个值得注意的地方，游戏中有两对是父亲传女儿、母亲传儿子的，也就是布莉姬德和艾斯琳的子女，此时的道具继承要考虑清楚。

Q 对于上一期中有个问FC的H小童鞋，莱汁很苦恼吧。我想问个还是与生化有关的问题，那个启示录，还有生化6有关系么，生化6还有什么最新资讯么……

——闷水鸣



A 6代中病毒的出现始末在《启示录》中有交待，或者说，6代病毒最早是在启示录中出现的 ，等生化6出时，也许用的仍然是启示录中的，不过更有可能是变种或进化型。一般把生化6看作是生化6的前传性质。生化6暂时还没有消息。但是我们这边也在密切关注着关于生化危机6的一切相关消息，如有最新情报一定告知大家。



龙哥好，请问3DS破解的怎么样了，买哪个烧录卡好？

——某网友



最早是在今年3月，DSTWO小组放出了3DS破解新固件，支持3DS主机的DS模式。在这之后，M3i Zero和SC小组也先后放出新固件，支持3DS的DS模式运行。虽然之后也有游戏rom的发布，不过烧录卡厂商表示，rom上的突破对烧录卡的帮助并不大。这就是现在关于3DS烧录卡的状况。



嗯，路过来问个坑了1年半的游戏的问题支持下啊，《塞尔达传说灵魂轨迹》火焰老头子（第几神殿的忘了）那里的笛子怎么吹啊，一年半了死活过不去了，怎么练也不行啊有木有，前几个神殿时也过不去，让同学帮吹的，现在找不到他了……汁叔一定帮俺呢，呵呵。

——山东淄博 口袋飞仔





驱车来到沙漠的车站sand sanctuary，进去就能见到沙漠里的老头子，合奏名称：lokomo song 5，绿-白-蓝-白-蓝-绿，合奏成功后得到新地图，不过要从火焰之地绕路才能到达沙漠神殿。

非著名游戏达人“波列斯拉夫斯基”专场之练就氪金眼辨别PS3

目前，随着sony的主机生产工艺进一步改进，目前市场上可以破解的PS3越来越少，货源的不足造成了 目前价格居高不下。所以大家在购买机器的过程中要注意以下几点： 1、新机器打开后先拿起来看表面、底部，有无划痕、磨损痕迹。 2、然后下面就是检查机器所有出进风口，前面主要看光盘进出口和USB接口，机器后边的HDMI，网线口，电源口，和散热口是否有灰尘，只要有灰尘就未必是新机器。 3、手柄，主要检查左摇杆，但凡用过一次或以上摇杆底部就会看到白色一圈磨损痕迹，有的话证明不是全新的。（这部分后文详细说明） 4、在店里试机时候，让店主给你当面试玩必须要安装的游戏，在安装过程中你要认真看那个安装进度条，如果非常慢的话(正常新机安装游戏的话，速度基本在几分钟内安装完毕，视游戏而定)如果超慢可能店主换过机器里的硬盘或者光头自然老化读取质量下降，不要让店主给你拿不需要安装的游戏来试玩。 5、试机的时候，基本店主都用他们自己的HDMI线接大屏幕电视，你最好直接买一条新的HDMI线当场试验一下。　而今天重点要说的是现在很多js为了节约成本追求更大的利益，以高仿手柄替代PS3原装手柄，一些初次购机或者缺乏经验的玩家钱没少花，但是拿到了质量低下的产品，不仅容易损坏，没有手感降低了游戏时的乐趣，影响游戏时的心情。目前市场上手柄鱼龙混杂，新旧难辨，往往有PS3的玩家，再需要单配手柄时，也比较容易看走眼。本文将从各个细节入手对比原装手柄，高仿手柄和中古手柄的各种差别。　原装手柄包装盒子正面底色为黑色，高仿手柄包装正面底色为红色，中古手柄没有外包装但会在下面有一个商家的白色保修贴纸。基本上市面上有贴纸的基本属于中古手柄。 从包装盒背面我们可以看出后面原装手柄盒子有一个商店盖章的地方，而高仿手柄全部都是一些文字。这应该是包装盒上比较明显的差别。中古手柄只有保修贴纸。　原装手柄的SONY的字体印刷清晰为暗银色，SELET和START按键弹性柔软。高仿手柄和中古手柄颜色为亮银色，和手柄主体的黑色不太协调。SELET和START按键比较硬而且难按。 原装手柄的按键图案清晰，且都在按键圆心中间，按下去手感舒适，键程长短合适，高仿和中古手柄的按键图案印刷模糊，偏离按键圆心，手感比较僵硬。　原装手柄色泽偏暗，磨砂颗粒细腻，按下去弹性适中不会很硬，高仿手柄和中古手柄色泽略显光泽，松动不紧凑，按下去键程很长，手感比较僵硬。原装手柄模具接口整齐干净没有毛刺，信号灯也没有凹陷，字体清晰可见。手柄的缝隙没有毛刺宽窄一致非常均匀。而高仿手柄和中古的手柄接口因为模具关系周围毛刺比较多，还略微有点变形，感觉有脏东西在里面，信号灯凹陷进去看起来非常不干净。缝隙也有点宽窄不一，用手指摸会喇手。原装手柄的R1，R2按键， 磨砂手感好，整体磨砂颜色一致，高仿手柄和中古手柄的R1，R2按键，磨砂手感生涩，L2，R2按钮下方颜色不同，比较光滑，好像用过很久摩出来的样子。原装类比摇杆帽的磨砂颗粒细腻，摇杆整体没有毛刺颜色一致，将原装摇杆轻轻提起再按下的时候不会发出声音。组装的摇杆可以看到明显的毛刺，摇杆帽也很粗糙，将摇杆轻轻提起在按下的时候会发出比较大的声音。原装的手柄后部的贴标非常的干净清晰，贴的严丝合缝，高仿手柄和中古手柄明显模糊不清，有的都贴歪了，比较明显。 通过以上文字，高仿手柄和中古手柄外观几乎完全一样，这是因为中古手柄其实就是二手翻新的手柄，里面的核心是原装的，但是壳和按钮都是国内仿造的组装货。而且中古手柄最大的特大就是一定会有商家自己的保修贴纸。因此买手柄的时候看到有保修贴的手柄就可以肯定是翻新的二手手柄。读者朋友去市场选购的时候只要小心谨慎，多看多观察，就可以很简单的分辨了。

另外，还是那句话：谨慎砍价。

1

解答篇！

浴室裸体谋杀案 解答篇

蔬菜汁在温泉场内被人用细绳勒晕后又被从背后戳刺致死，究竟是谁，对蔬菜汁下此毒手呢？





大家一定想到了：头发！

飘…







但是冰锥子一进浴室，就会马上融化！



他表面上说是为了和大家一起品茶，但其实保温瓶里藏的就是作案凶器——冰锥！



2













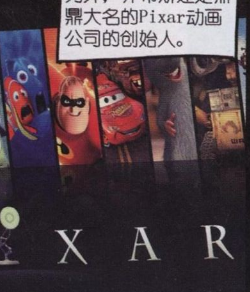













乔布斯这个名字，已经代表了一种富于创新，勇于探索的精神。
HP+9999
轰～！
97年，奄奄一息的苹果公司重新雇佣乔布斯作为其兼职顾问。第二年，苹果就以一亿零九百万美元的利润，原地满血复活。


这一年多的时间内，乔布斯每天从清晨6点工作至深夜10点。

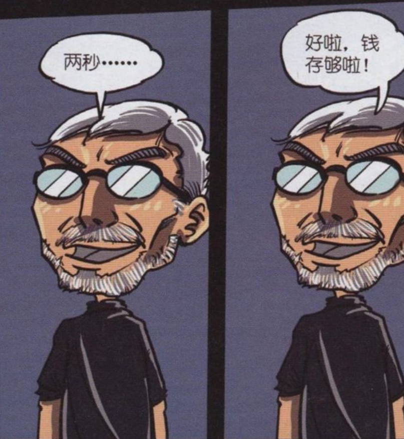

乔布斯最为著名的一段发言是这样的：
咳咳……
呼～。
你们的时间有限，所以不要将他们浪费在重复其他人的生活上。不要被教条束缚，那意味着你和其他人思考的结果一起生活。不要被其他人喧嚣的观点掩盖你真正的内心的声音。
还有最重要的是，你要有勇气去听从你直觉和心灵的指示——它们在某种程度上知道你想要成为什么样子，所有其他的事情都是次要的。
虽然，胰腺癌正在逐渐摧毁这位年迈的大叔。


但是不可否认的是，乔布斯是一位值得尊敬的大叔。


4
下面这段漫画完全可以证明他比我们牛X的多：


我准备买一辆豪华跑车！要开始存钱啦！


一秒……


两秒……
好啦，钱存够啦！


而在我们的编辑部里，情况却是这样的……
我准备买台PSV！要开始存钱啦！


一秒……


两秒……
做什么梦呢，继续去玩我的PSP吧……




这页漫画是怎么回事！
老大！我真的不是在偷懒！
本期汤米漫画专区之侦探系列因乔布斯大叔事件暂停一期，下期继续，大家记得捧场哦～

戦国無双3 Empires

□文 / 宇多田

关于上位设施的开发

- ●一般的设施，通过特定的摆放位置组合，可以升级成上位设施。
- ●同一种类型的设施，三横三纵方式排列成一个正方形，中间的设施会升级为2级。
- ●5个同种类型的设施，排列成十字形状，中间的设施会升级为3级。
- ●如果周围设施的等级高的话，设施的升级速度会有所上升。
- ●将4个等级为3的同种设施，摆成田字格的形状，可以使其合并成巨大的设施。
- ●巨大设施是不能再升级的，另外同一种巨大设施最多只能有4个。
- ●上位设施相邻的话，还有可能产生新的设施种类。
- ●幸福度没有达到100之前，地图上会随机出现"掘立小屋"，如果放任不管的话它还会扩大规模，需要注意的是当达到建筑上限的时候，"掘立小屋"就不会再出现了。

关于主城的建设

●当我方领土扩大到一定程度，主城的等级就会提升，具体对应数值参考下方表格。

●主城的等级提升了，可以建筑设施的区域就会变得更多。

●主城的最高等级为5级，当升到5级的时候可以选择巨城、安土城、姬路城、熊本城这三种主城外观，这涉及到一个奖杯的取得，所以三种外观的主城我们都要建设过才可以，多周目游戏必要！

●很多玩家喜欢在内政提示的时候狂点○键，记住当主城快要升级到5级的时候一定要多加注意，稍不留神直接○键确认，容易多次建设为同一种类型主城，从而浪费游戏时间。

我方总领土比例	主城对应等级
初期	1级
整个地图的八分之一是我方势力范围	2级
整个地图的四分之一是我方势力范围	3级
整个地图的二分之一是我方势力范围	4级
整个地图的四分之三是我方势力范围	5级



设施一览表

市系

设施名称	建造费用	拆除费用	效果增加量	面积	效果	备注
市Lv1	300	100	+50	1×1	增加金钱收入	无
市Lv2	无	300	+100	1×1	增加金钱收入	无
市Lv3	无	500	+150	1×1	增加金钱收入	无
两替商	无	2000	+1000	2×2	增加金钱收入	使用市Lv3排列成田字格形状
座Lv1	无	100	+250	1×1	增加金钱收入	使用市Lv3和畑Lv3相邻摆放
座Lv2	无	300	+300	1×1	增加金钱收入	无
座Lv3	无	500	+350	1×1	增加金钱收入	无
廻船问屋	无	2000	+2800	2×2	增加金钱收入	使用座Lv3排列成田字格形状

畑系

设施名称	建造费用	拆除费用	效果增加量	面积	效果	备注
畑Lv1	300	100	+2	1×1	增加幸福度	无
畑Lv2	无	300	+3	1×1	增加幸福度	无
畑Lv3	无	500	+4	1×1	增加幸福度	无
蜜柑畑	无	2000	+24	2×2	增加幸福度	使用畑Lv3排列成田字格形状
水田Lv1	无	100	+6	1×1	增加幸福度	使用畑Lv3和寺Lv3相邻摆放
水田Lv2	无	300	+7	1×1	增加幸福度	无
水田Lv3	无	500	+8	1×1	增加幸福度	无
大水田	无	2000	+64	2×2	增加幸福度	使用水田Lv3排列成田字格形状

长屋系

设施名称	建造费用	拆除费用	效果增加量	面积	效果	备注
长屋Lv1	300	100	+350	1×1	增加人口数量	无
长屋Lv2	无	300	+500	1×1	增加人口数量	无
长屋Lv3	无	500	+650	1×1	增加人口数量	无
大长屋	无	2000	+3400	2×2	增加人口数量	使用长屋Lv3排列成田字格形状
屋敷Lv1	无	100	+850	1×1	增加人口数量	使用长屋Lv3和座Lv3相邻摆放
屋敷Lv2	无	300	+1000	1×1	增加人口数量	无
屋敷Lv3	无	500	+1150	1×1	增加人口数量	无
大屋敷	无	2000	+9200	2×2	增加人口数量	使用屋敷Lv3排列成田字格形状

道场系

设施名称	建造费用	拆除费用	效果增加量	面积	效果	备注
道场Lv1	300	100	+30	1×1	增加兵力上限	无
道场Lv2	无	300	+60	1×1	增加兵力上限	无
道场Lv3	无	500	+90	1×1	增加兵力上限	无
练兵所	无	2000	+720	2×2	增加兵力上限	使用道场Lv3排列成田字格形状

兵舍系

设施名称	建造费用	拆除费用	效果增加量	面积	效果	备注
兵舍Lv1	200	100	+30	1×1	兵力回复度增加	无
兵舍Lv2	无	300	+60	1×1	兵力回复度增加	无
兵舍Lv3	无	500	+90	1×1	兵力回复度增加	无
大兵舍	无	2000	+720	2×2	兵力回复度增加	使用兵舍Lv3排列成田字格形状

寺系

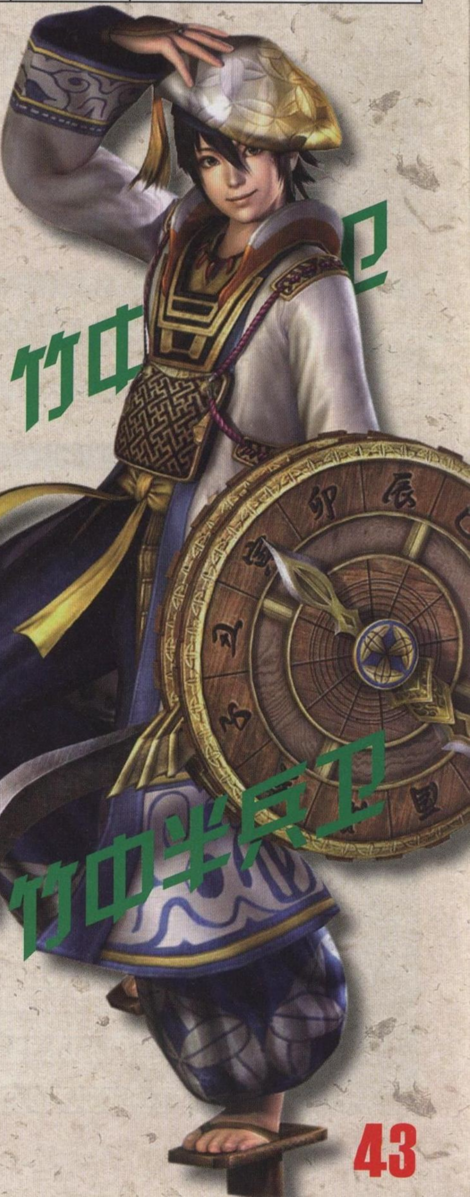
设施名称	建造费用	拆除费用	效果增加量	面积	效果	备注
寺Lv1	200	100	+4	1×1	增加治安上限	无
寺Lv2	无	300	+6	1×1	增加治安上限	无
寺Lv3	无	500	+8	1×1	增加治安上限	无
五重塔	无	2000	+64	2×2	增加治安上限	使用寺Lv3排列成田字格形状

番所系

设施名称	建造费用	拆除费用	效果增加量	面积	效果	备注
番所Lv1	200	100	+4	1×1	治安回复度增加	无
番所Lv2	无	300	+6	1×1	治安回复度增加	无
番所Lv3	无	500	+8	1×1	治安回复度增加	无
町火消	无	2000	+64	2×2	治安回复度增加	使用番所Lv3排列成田字格形状

掘立小屋系

设施名称	建造费用	拆除费用	效果增加量	面积	效果	备注
掘立小屋Lv1	无	300	无	1×1	非法占用土地	无
掘立小屋Lv2	无	600	无	1×1	非法占用土地	无
掘立小屋Lv3	无	1000	无	1×1	非法占用土地	无



特别施设&武将提案施设&褒美施设

- ●特别设施建设是不需要钱的，但是这种设施在建设之后不能拆除。
- ●武将提案施设是在武将提出此项建议之后才可以建设的。
- ●特别施设、武将提案施设、褒美施设，这三种设施包括的所有设施同种只可以建设一个。

设施名称	建造费用	拆除费用	效果增加量	面积	效果	备注
奉行所	无	不能拆除	解放对应指令	2×2	政略指令中的「人才」一项可以使用	本国领土数2以上
聚楽第	无	不能拆除	解放对应指令	2×2	政略指令中的「交涉」一项可以使用	本国领土数3以上
御用商	无	不能拆除	解放对应指令	2×2	政略指令中的「商人」一项可以使用	本国领土数4以上
锻冶屋	无	不能拆除	强化对应指令	2×2	从商人那里可以购入的技能种类增加	政略指令中的「商人」可以使用之后
公使馆	6000	3000	+1	2×2	可以同盟的大名数量增多	お市、森兰丸、德川家康、直江兼続的武将提案
学问所	10000	5000	+20%	2×2	获得的勋功增加	明智光秀、黑田官兵卫、毛利元就、绫御前的武将提案
八幡宫	6000	3000	+20%	2×2	我方势力的治安回复度增加	上杉谦信、本多忠胜、柴田胜家、福岛正则的武将提案
井戸	10000	5000	+20%	2×2	我方势力的幸福度增加	くのいち、雑贺孙市、浓姬、ねね的武将提案
温泉	8000	4000	+20%	2×2	我方势力的所有武将兵力回复度增加	前田庆次、武田信玄、豊臣秀吉、甲斐姫的武将提案
砦	10000	5000	+20%	2×2	我方势力的所有武将最大兵力增加	真田幸村、稲姫、立花誾千代、前田利家的武将提案
工匠馆	6000	3000	-30%	2×2	全部设施的建造费用降低	服部半蔵、石田三成、加藤清正、北条氏康的武将提案
银山	7000	3500	+2000	2×2	金钱收入大幅增加	浅井长政、岛左近、风魔小太郎、立花宗茂的武将提案
南蛮寺	8000	4000	+3	2×2	命令回数增加	织田信长、伊达政宗、岛津义弘、ガラシャ的武将提案
能楽堂	10000	5000	+100%	2×2	通常设施等级提高变得更加容易	阿国、今川义元、长宗我部元亲、竹中半兵卫的武将提案
楽市楽座	15000	7500	+20%	2×2	金钱收入增加	战史演武中的织田信长篇通关
黄金茶室	8000	4000	+4	2×2	武将的忠诚度上升	战史演武中的丰臣秀吉篇通关
东照宫	12000	6000	-75%	2×2	受到敌方枪兵攻击变成25%	战史演武中的德川家康篇通关
饼屋	12000	6000	+4000	2×2	金钱收入增加	战史演武中的伊达政宗篇通关
代官所	15000	7500	+20%	2×2	人口增加	战史演武中的北条氏康篇通关
毘沙门堂	15000	7500	+30%	2×2	玩家的攻击力上升	战史演武中的上杉谦信篇通关
牧场	8000	4000	-75%	2×2	敌人骑马部队的攻击伤害变为25%	战史演武中的武田信玄篇通关
百万一心	8000	4000	-75%	2×2	敌人弓箭手的攻击伤害变为25%	战史演武中的毛利元就篇通关
音楽堂	12000	6000	+20%	2×2	治安上限上升	战史演武中的长宗我部元亲篇通关
工房	8000	4000	-75%	2×2	敌人铁炮兵的攻击伤害变为25%	战史演武中的岛津义弘篇通关
金山	20000	10000	+7000	2×2	金钱收入大幅增加	争霸演武通关
大圣堂	25000	12500	+6	2×2	命令回数增加	争霸演武通关
黄金大仏	30000	15000	+100	2×2	幸福值最低固定在200	争霸演武通关

战斗内政效果详解

内政名称	内政效果	备注
味方胜势	敌方的强度-3	我方兵力比敌方多出30%以上
味方优势	敌方的强度-2	我方兵力比敌方多出20%以上
味方优利	敌方的强度-1	我方兵力比敌方多出10%以上
兵力互角	敌方的强度±0	我方兵力比敌方多出不足10%
味方不利	敌方的强度+1	敌方兵力比我方多出10%以下
味方劣势	敌方的强度+2	敌方兵力比我方多出20%以下
味方败势	敌方的强度+3	敌方兵力比我方多出30%以下
幸福：低	敌人不会掉落饭团	幸福79以下
幸福：中	敌人会掉落饭团	幸福80以上
幸福：高	敌人掉落的饭团变成更好的东西	幸福150以上
幸福：极	敌人掉落的饭团变成非常好的东西	幸福200以上
学问所	玩家获得的勋功提升20%	特殊施设「学问所」
东照宫	敌方枪兵的攻击伤害降低	特殊施设「东照宫」
毘沙门堂	玩家的攻击力提升30%	特殊施设「毘沙门堂」
牧场	敌方骑马队的攻击伤害降低	特殊施设「牧场」
百万一心	敌方弓兵的攻击伤害降低	特殊施设「百万一心」
工房	敌方铁炮队的攻击伤害降低	特殊施设「工房」
特赏	获得的勋功和练技增加量提升一倍	“福引”的效果
一等	玩家获得的勋功和无双槽的增加量上升50%	“福引”的效果
二等	玩家获得的勋功和攻击力上升40%	“福引”的效果
三等	玩家获得的勋功和移动速度上升30%	“福引”的效果
四等	玩家获得的勋功上升20%	“福引”的效果
电波塔	玩家获得的勋功上升5%	连携施设「电波塔」
忍の里	玩家控制的角色转移速度增加75%（类似飞鹰移动那种）	DLC施设「忍の里」
无双武将旗	玩家使用对应角色时初期等级上升	DLC施设「ミニキャラ旗」



战场据点相关



- 每个战场都是由很多据点组成的，每个据点都有专属的属性作用。
- 每个据点的耐久度都各不相同，所以攻下据点的时间也不相同。
- 据点一定时间后会发挥一次自己的作用，这会对战场局势发生影响。
- 除了玩家控制的人物之外，无论是友军还是敌方武将，在战败后都可以重新复活再次登场。
- 本阵周围的据点被占领会严重威胁到战局，败北的几率会加大。
- 敌方本阵的耐久为0、敌方兵力为0之后，敌方总大将就会登场，击败敌方总大将即可取得战斗的胜利。
- 不同种类的聚点在游戏战斗中发挥着不同的作用，玩家可以参考下表所示：

据点名称	据点作用
味方本阵	我方兵力为0的时候，会在这里出现守备头，如果守备头被击倒则会被认定为战斗失败
敌本阵	敌方兵力为0的时候，敌方总大将就会在本阵出现，击倒敌方总大将之后战斗即可胜利
据点	只是一般的据点而已
大筒拠点	会对地图中等级最低的据点进行炮击压制
太鼓拠点	玩家对普通敌兵的攻击力增大
祈祷所	可以暂时停止敌方的进军，另外在压制后无双槽全满，之后在压制中无双槽会缓慢回复
兵粮库	可以在一定时间内回复兵力，被制压之后会损失很大的兵力，需要注意的是当兵力为0的时候，兵粮库不会在发挥作用
狼烟台	压制之后会出现我方的野武士，并且兵力会提升
鹫拠点	可以使用大鹫的据点，实现在特定两个据点之间的快速移动
村	强化其他据点，其他据点LV+10

武将击破报酬

- 战场中有些敌方武将达成一定条件的击破要求会出现奖励，这个系统从3代就已经有了。
- 达成击破效果后会奖励金钱或者有利效果等奖励。
- 这次帝国中最强武器依旧和击破效果有关。
- 有关击破效果要求以及奖励请参考下方表格：

击破条件原版文字	翻译解释	报酬奖励
練技ゲージが最大の状態で敵武将を撃破	在练技最大状态下击破指定武将	金钱或者防具
味方の拠点の数が4以上の状態で敵武将を撃破	我方占领的据点在4个以上的情况下击破指定武将（大众脸武将）	金钱
味方の拠点の数が4以上の状態で敵無双武将を撃破	我方占领的据点在4个以上的情况下击破指定武将（无双武将）	金钱
味方の拠点の数が5以上の状態で敵武将を撃破	我方占领的据点在5个以上的情况下击破指定武将（大众脸武将）	金钱、经验或者武器
味方の拠点の数が6以上の状態で敵武将を撃破	我方占领的据点在6个以上的情况下击破指定武将（大众脸武将）	金钱或者经验
味方の拠点の数が6以上の状態で敵無双武将を撃破	我方占领的据点在6个以上的情况下击破指定武将（无双武将）	金钱
撃破数が100以上で敵武将を撃破	击破数100以上的情况下击破指定武将（大众脸武将）	金钱
撃破数が150以上で敵武将を撃破	击破数150以上的情况下击破指定武将（大众脸武将）	防具
撃破数が150以上で敵無双武将を撃破	击破数150以上的情况下击破指定武将（无双武将）	金钱
撃破数が200以上で敵武将を撃破	击破数200以上的情况下击破指定武将（大众脸武将）	金钱、经验或者武器
撃破数が250以上で敵武将を撃破	击破数250以上的情况下击破指定武将（大众脸武将）	金钱、经验或者武器
撃破数が250以上で敵無双武将を撃破	击破数250以上的情况下击破指定武将（无双武将）	金钱或者武器
撃破数が300以上で敵武将を撃破	击破数300以上的情况下击破指定武将（大众脸武将）	金钱或者防具
撃破数が300以上で敵無双武将を撃破	击破数300以上的情况下击破指定武将（无双武将）	防具
コンボ数が100以上で敵武将を撃破	连击数100以上的情况下击破指定武将（大众脸武将）	金钱
コンボ数が100以上で敵無双武将を撃破	连击数100以上的情况下击破指定武将（无双武将）	金钱或者防具
コンボ数が150以上で敵武将を撃破	连击数150以上的情况下击破指定武将（大众脸武将）	金钱、经验或者武器
コンボ数が200以上で敵武将を撃破	连击数200以上的情况下击破指定武将（大众脸武将）	经验
コンボ数が200以上で敵無双武将を撃破	连击数200以上的情况下击破指定武将（无双武将）	金钱或者经验
コンボ数が250以上で敵武将を撃破	连击数250以上的情况下击破指定武将（大众脸武将）	金钱或者防具
無双奥義中に敵武将を撃破	使用无双奥义击破指定武将	金钱或者防具
無双秘奥義中に敵武将を撃破	使用无双秘奥义击破指定武将（濒死状态释放无双技）	金钱或者经验
無双奥義　皆伝中に敵武将を撃破	使用无双秘奥义·皆伝击破指定武将（练技满时释放无双技）（大众脸武将）	金钱或者防具
無双奥義　皆伝中に敵無双武将を撃破	使用无双秘奥义·皆伝击破指定武将（练技满时释放无双技）（无双武将）	金钱
レベルが10以上で敵武将を撃破	玩家等级10以上击破指定武将	金钱或者防具
レベルが15以上で敵武将を撃破	玩家等级15以上击破指定武将	金钱或者武器
レベルが20以上で敵武将を撃破	玩家等级20以上击破指定武将	金钱或者武器
レベルが20以上で敵無双武将を撃破	玩家等级20以上击破指定武将（无双武将）	金钱或者武器
レベルが25以上で敵武将を撃破	玩家等级25以上击破指定武将	金钱或者防具
レベルが25以上で敵無双武将を撃破	玩家等级25以上击破指定武将（无双武将）	防具
開始から2分以内に敵武将を撃破	战斗开始后2分钟内击破指定武将	经验或者武器
開始から2分以内に敵無双武将を撃破	战斗开始后2分钟内击破指定武将（无双武将）	金钱或者经验
開始から3分以内に敵武将を撃破	战斗开始后3分钟内击破指定武将	金钱或者武器

技能购入一览

武器

等级	技能名称	费用
0	猛攻 地击 地风 地流	5000
1	天击 神击 骑击 天风 神风 骑风	6000
2	骑流 波击 勇猛 破天 背水 果敢	9000
3	天流 神流 霸流 怒发 无我 无心	15000
4	秘技 虎乱 立志	30000

笼手

等级	技能名称	费用
0	骑战 乱击 目利	5000
1	刚力 破竹 快进 升龙	6000
2	真眼 不落 收集	9000
3	连击 灵验 高扬	15000
4	骑神 觉醒	30000

铠

等级	技能名称	费用
0	坚守 阳炎 金刚	5000
1	波断 威风 斗魂 不屈	6000
2	不屈 不动 灭流 坚忍	9000
3	铁壁 药活 斗志	15000
4	不拔 再临	30000

足袋

等级	技能名称	费用
0	俊敏 飞燕 击进	5000
1	走击 跳击 走袭 踏袭	6000
2	飞跃 飞转 瞬跃 瞬转	9000
3	神速 脱兔	15000
4	疾风 疾光	30000

技能强化一览

武器

技能名称	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
猛攻 地击 地风 地流	7000	9500	13500	17500
天击 神击 骑击 天风 神风 骑风	8400	11400	-	21000
骑流 波击 勇猛 破天 背水 果敢	12600	17100	23400	31500
天流 神流 霸流 怒发 无我 无心	21000	28500	39000	52500
秘技 虎乱 立志	42000	57000	78000	105000

笼手

技能名称	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
骑战 乱击 目利	7000	9500	13000	17500
刚力 破竹 快进 升龙	8400	11400	-	21000
真眼 不落 收集	12600	17100	23400	31500
连击 灵验 高扬	21000	28500	39000	52500
骑神 觉醒	42000	57000	78000	105000

铠

技能名称	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
坚守 阳炎 金刚	7000	9500	13000	17500
波断 威风 斗魂 不屈	8400	11400	-	21000
不屈 灭流 坚忍	12600	17100	23400	31500
铁壁 药活 斗志	21000	28500	39000	52500
不拔 再临	42000	57000	78000	105000

足袋

技能名称	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
俊敏 飞燕 击进	7000	9500	13000	17500
走击 跳击 走袭 踏袭	8400	11400	-	21000
飞跃 飞转 瞬跃 瞬转	12600	17100	23400	31500
神速 脱兔	21000	28500	39000	52500
疾风 疾光	42000	57000	78000	105000

坐骑一览

名称	突进力	耐久力	移动速度	敏捷度	类型	附加小知识
栗毛鞍	30	30	30	300	普通型	无
望月鞍	34	35	34	273	普通型	平清盛的爱马
小雲雀鞍	38	40	38	252	普通型	蒲生氏乡的爱马
桜野鞍	42	45	42	249	普通型	德川秀忠的爱马
鹿毛鞍	32	30	28	(245	力量型	无
薄墨鞍	39	34	32	236	力量型	源义经的爱马
鬼鹿毛鞍	43	38	36	231	力量型	武田信虎的爱马
三国黒鞍	47	42	40	226	力量型	本多忠胜的爱马
葦毛鞍	25	26	32	216	速度型	无
百段鞍	29	30	37	206	速度型	森长可的爱马
百里黒鞍	34	34	41	206	速度型	本多忠朝的爱马
白雲鞍	38	38	45	190	速度型	无
松風鞍	50	50	50	177	贵重物	前田庆次的爱马
熊鞍	60	60	27	164	贵重物	……宇多田?

防具

- 防具对应人物身体不同部位分为铠、笼手和足袋。
- 防具同样可以强化技能、改造等。
- 防具和武器不同，是全部角色都可以共通使用装备的。
- 防具的基本数值参看下方表格：

防具类型	防具名称	附加能力
铠	胴丸鎧	防御力+19
	羅刹威胴具足	防御力+26
	夜叉威胴具足	防御力+29
	鬼神威胴具足	防御力+30
笼手	筒籠手	馬術+20
	金剛瓢籠手	馬術+27
	不動瓢籠手	馬術+30
	無動瓢籠手	馬術+30
足袋	革足袋	敏捷性+18
	迦桜羅霊足	敏捷性+25
	孔雀霊足	敏捷性+28
	金翅霊足	敏捷性+30

征战日本战国时代 与众豪杰共谱传奇

第一秘藏武器

●每名武将都有一把专属的第一秘藏武器，武器的种类是完全固定的。●第一秘藏武器的强化次数为5次，技能强化、变更可能。●满足特定条件即可入手第一秘藏武器。●必须是“争霸演武”模式中才能取得第一秘藏武器。●锻冶屋等级必须为4级，也因为这个原因所以想取得第一秘藏武器差不多都要到游戏末盘阶段。●难度必须是普通以上，武器获得的任务出现之后，进入任意一场战斗完成特定的击破报酬即可获得。●武将的第一秘藏武器数值属性以及取得武器的击破效果方法请参考下方的表格：

武将	武器名称	武器类型	攻击力	属性	附加技能
真田幸村	炎槍索戔嗚	正常	52	红莲	天擊5 騎擊5 勇猛5 背水5 無心5 虎乱5
前田庆次	天之瓊鉾	力量型	69	闪光	猛攻5 天擊5 勇猛5 背水5 怒髪5 無我4
织田信长	蛇之麁正	正常	52	修罗	神擊4 神風5 神流5 覇流5 破天5 秘技5
明智光秀	霊剣布都御魂	正常	51	闪光	地擊4 地風5 天風5 神風5 無我4 無心5
上杉谦信	天叢雲	力量型	69	冻牙	猛攻5 地擊5 騎擊5 地風4 勇猛5 怒髪4
お市	木花開耶・簪	速度型	37	闪光	天風5 神風5 天流5 神流5 覇流4 果敢4
阿国	日向天鈿女	正常	51	红莲	天擊5 天風5 天流4 勇猛5 怒髪5 立志4
くのいち	絶不知火	速度型	39	烈空	地風5 天風5 神風5 破天5 果敢4 秘技4
雑贺孙市	獄焔火具土	正常	50	红莲	天風5 天流5 波擊5 怒髪4 果敢4 無我5
武田信玄	天孫降臨	力量型	68	烈空	猛攻4 地擊5 騎擊5 地風5 天風5 虎乱4
伊达政宗	大覇狩	速度型	38	冻牙	天擊5 騎擊5 天風4 天流5 波擊4 怒髪5
浓姬	蛭蚙	正常	50	冻牙	神擊5 地風5 天風5 神流5 覇流4 秘技4
服部半蔵	闇牙黄泉津	速度型	39	修罗	天流5 覇流4 破天5 果敢5 無我5 無心5
森兰丸	神剣**カムド**	速度型	39	冻牙	地擊4 地風5 地流5 覇流5 背水5 果敢5
豊臣秀吉	三貴字津皇子	速度型	38	闪光	地擊5 神擊4 地風5 地流5 神流4 立志5
今川义元	意富加牟豆美	力量型	64	闪光	地擊5 天風5 神流5 秘技4 虎乱4 立志4
本多忠胜	闘尖荒覇吐	力量型	69	红莲	猛攻5 地擊5 天擊5 神擊5 勇猛5 無我4
稲姬	天之麻迦古弓	正常	50	冻牙	地擊4 天擊5 神擊5 覇流5 波擊5 勇猛4
德川家康	煌刃獲加武	力量型	68	红莲	地擊5 地風5 地流5 波擊4 無心5 秘技4
石田三成	志那都神扇	正常	51	冻牙	神擊5 地風5 天風5 神風5 神流5 覇流4
浅井长政	倭王八千戟	正常	52	闪光	地擊5 神擊5 地風4 地流5 覇流5 果敢5
岛左近	猛壬那刀	正常	52	烈空	猛攻4 地流5 天流5 神流5 覇流5 波擊4
岛津义弘	大槌伊武岐	力量型	68	红莲	猛攻5 地擊5 天擊5 地流4 勇猛5 背水5
立花誾千代	天雷磐長	速度型	37	闪光	地擊5 地風5 地流5 勇猛5 果敢5 無心4
直江兼続	神直毘御剣	正常	51	闪光	神擊5 神流5 覇流5 波擊4 怒髪5 無我5
ねね	豊玉翔小太刀	速度型	37	冻牙	地風5 天風5 破天5 果敢4 無心5 立志5
风魔小太郎	闇御津破	速度型	39	修罗	地風5 地流5 神流5 覇流4 破天5 虎乱4
前田利家	葦原火遠理命	力量型	67	闪光	猛攻4 地擊5 天擊5 破天5 勇猛5 背水4
ガラシャ	伊豆能売釧	正常	50	冻牙	地風5 天擊5 地流5 天流5 勇猛4 無我4
长宗我部元亲	天津甕三味星	速度型	38	冻牙	天擊5 地風5 地流4 天流5 波擊4 無心5
柴田胜家	金剛武斧	力量型	68	红莲	猛攻4 天擊5 天風5 勇猛5 背水5 無我5
加藤清正	虎刃火廣金	力量型	67	红莲	猛攻4 地擊5 天擊5 神擊4 果敢5 虎乱5
黑田官兵卫	黄泉戸大神	正常	50	冻牙	地流5 天流5 神流5 覇流5 無我5 無心4
立花宗茂	天御柱神咆哮	正常	52	烈空	猛攻4 地擊5 地風5 天風4 地流5 天流5
甲斐姬	龍刃八岐大蛇	力量型	67	冻牙	地擊5 天擊5 神擊5 破天5 背水5 無心4
北条氏康	戒杖刀天常立	力量型	67	红莲	地擊5 天擊5 地流5 天流5 波擊4 怒髪5
竹中半兵卫	十二方八将針	速度型	38	烈空	神擊4 地流5 天流5 神流5 覇流5 虎乱4
毛利元就	陽神八咫烏	速度型	39	烈空	神流5 覇流5 波擊5 無我4 無心4 秘技5
绫御前	天輪聖巫杖	正常	50	冻牙	地擊4 天擊5 地流5 天流5 無心4 立志5
福岛正则	執金剛神杵	力量型	67	红莲	猛攻5 天擊5 騎擊5 勇猛5 怒髪4 背水4
刀	童子切安綱	正常	51	红莲	天擊4 地風5 天風5 神風5 破天5 虎乱4
枪	御手杵	正常	52	闪光	猛攻4 地擊5 天擊5 騎擊5 騎風5 秘技4
薙刀	護良真守薙刀	正常	50	烈空	天擊5 天風5 天流5 覇流5 怒髪4 立志4



武将	取得武器需要完成的击破效果条件
真田幸村	击破数300以上的情况下击破指定武将
前田庆次	连击数250以上的情况下击破指定武将
织田信长	玩家操作角色等级25以上的情况下击破指定武将
明智光秀	战斗开始后2分钟之内击破指定武将
上杉谦信	击破数300以上的情况下击破指定武将
お市	我方占领的据点在6个以上的情况下击破指定武将
阿国	战斗开始后2分钟之内击破指定武将
くのいち	连击数250以上的情况下击破指定武将
雑贺孙市	我方占领的据点在6个以上的情况下击破指定武将
伊达政宗	连击数250以上的情况下击破指定武将
浓姬	战斗开始后2分钟之内击破指定武将
服部半蔵	连击数250以上的情况下击破指定武将
森兰丸	战斗开始后2分钟之内击破指定武将
豊臣秀吉	连击数250以上的情况下击破指定武将
今川义元	我方占领的据点在6个以上的情况下击破指定武将
本多忠胜	击破数300以上的情况下击破指定武将
稲姬	玩家操作角色等级25以上的情况下击破指定武将
德川家康	连击数250以上的情况下击破指定武将
石田三成	连击数250以上的情况下击破指定武将
岛左近	战斗开始后2分钟之内击破指定武将
立花誾千代	玩家操作角色等级25以上的情况下击破指定武将
直江兼続	我方占领的据点在6个以上的情况下击破指定武将
ねね	玩家操作角色等级25以上的情况下击破指定武将
风魔小太郎	连击数250以上的情况下击破指定武将
前田利家	击破数300以上的情况下击破指定武将
长宗我部元亲	击破数300以上的情况下击破指定武将
ガラシャ	玩家操作角色等级25以上的情况下击破指定武将
柴田胜家	击破数300以上的情况下击破指定武将
加藤清正	我方占领的据点在6个以上的情况下击破指定武将
黑田官兵卫	战斗开始后2分钟之内击破指定武将
立花宗茂	我方占领的据点在6个以上的情况下击破指定武将
甲斐姬	击破数300以上的情况下击破指定武将
绫御前	战斗开始后2分钟之内击破指定武将
福岛正则	击破数300以上的情况下击破指定武将
刀一般	战斗开始后2分钟之内击破指定武将
枪一般	击破数300以上的情况下击破指定武将
薙刀一般	玩家操作角色等级25以上的情况下击破指定武将



第二秘藏武器

●每名武将除了第一秘藏武器之外还有一把专属的第二秘藏武器，属性和第一秘藏武器稍有差别。●第二秘藏武器的强化次数为9次，技能强化、变更可能。●装备第二秘藏武器之后在战斗中每击破100人都会自动发动阵太鼓的效果，强化友军以及玩家自身实力。●满足特定条件即可入手第二秘藏武器。●必须是"争霸演武"模式中才能取得第一秘藏武器。●锻冶屋等级必须为4级，也因为这个原因所以想取得第二秘藏武器差不多都要到游戏末盘阶段，另外防卫战中也可以取得。●难度必须是难以上，武器获得的任务出现之后，进入任意一场战斗完成特定的击破报酬即可获得。●武将的第二秘藏武器数值属性请参考下方的表格：

武将	武器名称	武器类型	攻击力	属性	附加技能
真田幸村	神槍五十猛尊	正常	52	闪光	猛攻3 天撃3 勇猛3 破天3 無心3 秘技3
前田庆次	天之広矛	力量型	69	闪光	猛攻3 天撃3 勇猛3 背水3 怒髪3 無我3
织田信长	第六天玻璃	正常	52	冻牙	天撃3 神撃3 覇流3 無心3 秘技3虎乱3
明智光秀	神剣平国	正常	51	烈空	猛攻3 地撃3 地風3 地流3 無我3 無心3
上杉谦信	円光毘沙門天	力量型	69	修罗	猛攻3 地撃3 天撃3 天風3 覇流3 怒髪3
お市	瑠璃弁天・長	速度型	37	红莲	天撃3 神撃3 神風3 覇流3 果敢3 無心3
阿国	宝蔵吉花天	正常	51	烈空	天撃3 覇流3 勇猛3 怒髪3 無我3 虎乱3
くのいち	壊閃黒闇天女	速度型	39	修罗	地風3 神風3 破天3 果敢3 無心3 秘技3
雑贺孙市	闇銃天尾羽張	正常	50	闪光	天撃3 天流3 波撃3 怒髪3 果敢3 無心3
武田信玄	不生不滅	力量型	68	红莲	猛攻3 地風3 天風3 覇流3 勇猛3 秘技3
伊达政宗	双龍阿修羅	速度型	38	烈空	天撃3 天風3 覇流3 波撃3 勇猛3 怒髪3
浓姫	蝮蛇	正常	50	闪光	天撃3 神撃3 天流3 神流3 覇流3 秘技3
服部半蔵	冥穿黒牛天	速度型	39	冻牙	覇流3 破天2 勇猛3 果敢3 無我3 無心3
森兰丸	護法竹刀	速度型	39	烈空	猛攻3 地撃3 地風3 覇流3 波撃3 虎乱3
豊臣秀吉	三界金猿文殊	速度型	38	烈空	地撃3 天撃3 神撃3 勇猛3 背水2 秘技3
今川义元	鳳眼光明遍照	力量型	64	冻牙	地撃3 地流3 神流3 無我3 秘技3虎乱3
本多忠胜	裂鎗降閻魔	力量型	69	修罗	猛攻3 地撃3 天撃3 勇猛3 無我3 無心3
稲姫	清麗愛弓	正常	50	红莲	地撃3 天撃3 波撃3 勇猛3 果敢3 無心3
徳川家康	東照葵火祭	力量型	68	闪光	猛攻3 地流3 天流3 波撃3 秘技3虎乱3
石田三成	神遊扇	正常	51	闪光	神撃3 神風3 神流3 覇流3 破天3 怒髪3
浅井长政	御伽騎士・市	正常	52	红莲	猛攻3 神撃3 覇流3 背水3 果敢3 無我3
岛左近	明丘居士刀	正常	52	冻牙	猛攻3 天流3 覇流3 波撃3 勇猛3 怒髪3
岛津义弘	武甕槌	力量型	68	闪光	猛攻3 神撃3 勇猛3 背水3 怒髪3 虎乱3
立花闇千代	雷刃鳴神	速度型	37	修罗	地撃3 地流3 天流3 覇流3 怒髪3 無心3
直江兼続	護法夜叉羅刹	正常	51	冻牙	神撃3 覇流3 波撃3 果敢3 怒髪3 無我3
ねね	宝鳥心眼太刀	速度型	37	烈空	地風3 勇猛3 破天3 果敢3 無心3 秘技3
风魔小太郎	風雷双頭	速度型	39	闪光	地撃3 天撃3 地流3 天流3 破天3 虎乱3
前田利家	正勝々速日	力量型	67	红莲	地撃3 天撃3 神撃3 勇猛3 背水3 虎乱3
ガラシャ	神皇産釧	正常	38	烈空	地風3 神撃3 神流3 覇流3 怒髪3 虎乱3
长宗我部元亲	蝙蝠髑髏	速度型	38	修罗	猛攻3 地風3 天流3 神流3 波撃3 怒髪3
柴田胜家	雷公武神斧	力量型	67	闪光	猛攻3 天撃3 天流3 背水3 怒髪3 無我3
加藤清正	三跋羅猛虎刃	力量型	67	冻牙	猛攻3 天撃3 神撃3 勇猛3 果敢3 秘技3
黑田官兵卫	鬼哭泉門塞	正常	50	红莲	神撃3 神流3 覇流3 怒髪3 無心3 虎乱3
立花宗茂	風刃神風	正常	52	修罗	猛攻3 地撃3 天撃3 地流3 天流3 覇流3
甲斐姫	神刃甲斐弁羅	力量型	67	红莲	地撃3 神撃3 破天3 背水3 怒髪3 無心3
北条氏康	滅杖刀国常立	力量型	67	烈空	猛攻3 地流3 天流3 波撃3 怒髪3 虎乱3
竹中半兵卫	神針娑竭羅	速度型	38	冻牙	神撃3 神流3 覇流3 勇猛3 無我3 無心3
毛利元就	金仙鵄天狗	速度型	39	闪光	天流3 覇流3 波撃3 勇猛3 無我3 秘技3
绫御前	皇杖訶梨帝母	正常	38	红莲	地撃3 天撃3 覇流3 果敢3 無心3 秘技3
福岛正则	闘棍天手力雄	力量型	67	烈空	猛攻3 地撃3 天撃3 勇猛3 怒髪3 無我3
刀	三日月宗近	正常	51	冻牙	猛攻3 地風3 天風3 破天3 怒髪3 虎乱3
枪	日本號	正常	52	烈空	猛攻3 地撃3 天撃3 勇猛3 果敢3 秘技3
薙刀	弁慶岩融	正常	50	闪光	天撃3 神撃3 天流3 覇流3 怒髪3 無我3

武器

技能名称	技能作用
猛攻	武器的攻击力上升
地击	通常攻击的威力上升
天击	蓄力攻击的威力上升
神击	无双奥义的威力上升
骑击	骑乘攻击的威力上升
地风	通常攻击的范围增大
天风	蓄力攻击的范围增大
神风	无双奥义中的攻击范围增大
骑风	骑乘时的攻击范围增大
地流	通常攻击有一定几率附带属性效果
天流	蓄力攻击有一定几率附带属性效果
神流	无双奥义攻击有一定几率附带属性效果
骑流	骑乘攻击有一定几率附带属性效果
覇流	属性攻击强化
波击	攻击波的威力上升
勇猛	对敌方武将的伤害增加
破天	浮空的敌人追加伤害增加
背水	濒死时的攻击力上升
果敢	影技对敌人的伤害上升
怒发	攻击时无双槽的增长速度增加
无我	在奥义中练技的增长速度增加
无心	连击中练技的增长速度增加
秘技	使用影技的时候有可能不会消耗玩家的练技
虎乱	不是濒死状态也有几率使用出无双秘奥义
立志	击倒敌人之后获得的勋功增加

铠

技能名称	技能作用
坚守	防御力上升
不动	受到敌人的攻击时不会产生硬直
灭流	降低敌人的属性效果
波断	敌方的冲击波威力降低
阳炎	受到连续攻击时的伤害降低
金刚	时机正确的话可以弹反敌人的攻击
铁壁	防御时的硬直时间缩短
药活	体力回复时的回复量增加
威风	骑乘中有一定几率弹反弓箭
坚忍	受到敌方武将的攻击伤害降低
斗志	受到攻击时无双槽增加量变多
斗魂	受到攻击时练技增加量变多
不屈	濒死时防御力增加
不拔	濒死时练技增加量变大
再临	兵力为0时阵亡可以复活一次

技能效果详解

笼手

技能名称	技能作用
骑战	马术上升
连击	连击判定时间增加
乱击	连击时的攻击力增加
刚力	拼刀时完胜后的攻击力增加
灵验	增加有利状态的道具效果时间加长
高扬	无双奥义中无双槽消耗量减少
破竹	每击破100人之后回复一定量的体力
快进	每击破100人之后回复一定量的无双槽
升龙	每击破100人之后回复一定量的练技
目利	可以获得更好的武器
真眼	可以获得更好的防具
收集	金钱获得率增加
不落	变得不容易落马
骑神	骑乘状态中练技槽缓慢增加
觉醒	练技槽全满时无双自动回复

足袋

技能名称	技能作用
俊敏	敏捷度上升
飞燕	影技的移动距离上升
飞跃	闪避的移动距离增加
飞转	紧急回避的距离增加
瞬跃	闪避开始时处于无敌时间
瞬转	紧急回避完毕后的无敌时间增加
走击	冲刺攻击的攻击力上升
跳击	跳跃攻击的攻击力上升
走袭	冲刺攻击有一定几率发生气绝效果
跳袭	跳跃攻击有一定几率发生气绝效果
神速	无双奥义中移动速度上升
脱兔	濒死时移动速度上升
击进	击破敌方武将后有一定几率获得草鞋的效果
疾风	冲刺中无双槽缓慢增加

奖杯列表

奖杯名称	奖杯类型	原版注释	奖杯条件
そなたこそ真の戦国无双なり！	白金	すべてのトロフィーを入手した	获得游戏中其它全部奖杯
初めての合戦胜利	铜杯	初めて合戦に胜利した	第一次进行合战并取得胜利
新たに歴史を刻む者	铜杯	初めて新武将を作成した	第一次制作新武将
これぞ名工が锻えし业物	铜杯	初めて第１レア武器を入手した	入手第一件第一秘藏武器
これぞ名工が锻えし具足	铜杯	初めて贵重な防具を入手した	入手第一件珍贵防具
信长の望む地狱へ	铜杯	初めて难易度「地狱」の合戦をクリアした	第一次进行地狱难度的合战并取得胜利
妖刀に魅せられし者	银杯	初めて第2レア武器を获得した	入手第一件第二秘藏武器
国士无双の洒落者	铜杯	さやちゃんとの信爱度を最大にした	和"御用商"的女老板好感度升至最高
庆次が爱した名马	铜杯	松风鞍を获得した	获得松风马
戦国时代の生き字引	铜杯	ムービー达成率が100%に达した	收集全部的过场片段
利休の说いた一期一会	金杯	争覇演武の无双武将のイベントの达成率が100%に达した	争霸演武模式中全部无双武将过场剧情100%达成
秀吉を凌驾する资産家	铜杯	所持金が2，000，000両に达した	持有的金钱达到200万两
天下无双のもののふ	铜杯	一つのステージで1，000人撃破した	在一场战斗中完成千人斩
奥义を皆伝されし者	铜杯	一つのステージで无双奥义・皆伝で100人撃破した	在一场战斗中使用无双奥义·皆伝杀死100人
初めての拠点制覇	铜杯	初めて拠点を落とした	第一次制压敌方据点
初めての城下町建设	铜杯	初めて城下町を経てた	第一次在城下町建设设施
戦国有数の城下町	铜杯	城下町に施设を100个建てた	城下町设施建设达到100个
古今无双の城下町	银杯	城下町に施设を限界まで建てた	城下町设施建设达到300个的极限
清正を超える建筑名人	金杯	施设鉴赏の达成率が100%に达した	设施鉴赏图鉴达成100%收集
戦国有数の名城	铜杯	城をレベル3に成长させて	主城等级升至3级
三国一の名城	银杯	城をレベル5に成长させた	主城等级升至5级
城下町开発・见习い	铜杯	初めて施设をレベル3に成长させた	任意一个城下町的设施等级升至3级
城下町开発・一人前	铜杯	初めて施设を上位施设に变化させた	任意一个城下町的设施升级变化成"上位设施"
城下町开発・名人	铜杯	初めて施设を进化させた	使用两个等级3的城下町设施组合进化成"进阶设施"
厳正なる公仪	铜杯	施设「奉行所」を建てた	建设特别设施"奉行所"
豪华绚烂なる大邸宅	铜杯	施设「聚楽第」を建てた	建设特别设施"聚乐第"
城下町の御用闻き	铜杯	施设「御用商」を建てた	建设特别设施"御用商"
戦国の名所ここに诞生	铜杯	初めて武将固有の施设を建てた	第一次建设"武将固有设施"
戦国の名所ここに集结	铜杯	全ての武将固有の施设を建てた	建设全部的"武将固有设施"
无鹿の音	铜杯	施设「大圣堂」を建てた	建设特别设施"大圣堂"
大仏の光	银杯	施设「黄金大仏」を建てた	建设特别设施"黄金大佛"
戦国の夜明け	铜杯	初めて争覇演武をクリアした	首次完成争霸演武模式中的剧本
天下人	金杯	全ての争覇演武をクリアした	完成全部争霸演武模式中的剧本
攻城の名手	银杯	今までの合戦で累计100の拠点を取つた	累计制压100个敌人的据点
全拠点制覇	铜杯	一つのステージで全ての拠点を取つた	在一场战斗中制压全部的据点
そして本能寺へ	铜杯	戦史演武「织田信长」をクリアした	完成战史演武模式中"织田信长"的剧本
宿敌の梦	铜杯	戦史演舞「上杉谦信」をクリアした	完成战史演武模式中"上杉谦信"的剧本
乱世の亲子	铜杯	戦史演舞「武田信玄」をクリアした	完成战史演武模式中"武田信玄"的剧本
二人の帰り道	铜杯	戦史演武「伊达政宗」をクリアした	完成战史演武模式中"伊达政宗"的剧本
笑颜の见える场所	铜杯	戦史演武「豊臣秀吉」をクリアした	完成战史演武模式中"丰臣秀吉"的剧本
これも一つの泰平	铜杯	戦史演武「徳川家康」をクリアした	完成战史演武模式中"德川家康"的剧本
鬼のいぬ间に	铜杯	戦史演武「岛津义弘」をクリアした	完成战史演武模式中"岛津义弘"的剧本
箱に残つた希望	铜杯	戦史演武「长宗我部元亲」をクリアした	完成战史演武模式中"长宗我部元亲"的剧本
ド阿呆たちの天下	铜杯	戦史演武「北条氏康」をクリアした	完成战史演武模式中"北条氏康"的剧本
谋将の安穏たる老后	铜杯	戦史演武「毛利元就」をクリアした	完成战史演武模式中"毛利元就"的剧本
歴史を紡ぐ者	金杯	全ての戦史演武をクリアした	完成全部战史演武模式中的剧本





死亡派对再集结



PS Portable PSP	本刊译名：尸体派对 影之书		2011年9月1日	
	恐怖冒险	5pb.	6090日元	版本
	UMD	1人	1255MB	17岁以上



系统介绍

Book of Shadows

本作是将以前作《尸体派对》为中心派生的各种二次创作作品加以收集整理重新制作的支线剧情篇章，共收录了7各章节和一个隐藏章节。各个章节中玩家将控制不同的角色，体验他们所经历的恐怖灵异事件。游戏一改前作地图中2D角色即时自由移动的进行方式，地图中的探险变成了更为简易的走格子模式。在不同的场景中可以通过方向键或摇杆控制视角进行探索取得通关需要的道具，通过选项决定不同结局的走向。前作中的多结局以及名扎收集系统依然健在，并且追加了积累精神污染度系统，积累达到100%后便会黑化。



每章名扎收集表

Book of Shadows

刻印

姓名	学校	取得地点
川崎正嗣	章武大学附属旭中学校	1-B
弓槻彩都	乌山高等学校	1-C
佐藤未来	乌山高等学校	1-C
室伏和日郎	县立松风高校	资料室前
黒沢零	县立松风高校	3F踊り場前(厕所一侧)

夭逝

姓名	学校	取得地点
藤原紫織	乌山高等学校	3-A
広瀬陽菜	红叶川高校	玄关
佐々木俊介	红叶川高校	1F廊下 ※操纵茧时 更衣室向右3格
清水彩花	红叶川高校	1-C
天野御劔	红叶川高校	3F廊下深处(资料室一侧)
納木十三	县立松风高校	水练场　※操纵良树时
桧山ちあき	町立泷根中学校	水练场　※操纵良树时
塚野葵	章武大学附属旭中学校	1F廊下　※操纵良树时
花田貴史	文应小学校	5-A　※操纵良树时
新井輝	町立泷根中学校	4-A
馬目ほどか	武藏川女子中学校	1-C　※持有生徒手帐出现
佐伯玲奈	县立松风高校	男子厕所前
天野葵	红叶川高校	资料室
天戸屋成	武藏川女子中学校	★6 理科室剧情
桐上ひかり	武藏川女子中学校	★7 小瓶入手剧情

炼狱

姓名	学校	取得地点
西尾みな	文应小学校	地下防空壕女子厕所
磯村知美	县立松风高校	地下防空壕廊下(解体部屋左下)
神水代暁	乌山高等学校	地下防空壕廊下
宇佐木しほこ	乌山高等学校	地下防空壕廊下(解体部屋左侧3格)
恵莉ひなこ	章武大学附属旭中学校	地下防空壕廊下
萩原世櫛	驹代商业高校	地下防空壕廊下

理想乡

姓名	学校	取得地点
虹野優	藏敷工业高校	职员室前
春风遥奈	光洋女学园中等部	音乐室
蒔田望美	光洋女学园中等部	别馆1階廊下
大河丈	ルーベンス学园高等部	别馆1階廊下
兼定孝一	ルーベンス学园高等部	男子厕所前
箕乡玲奈	光洋女学园中等部	别馆2階廊下
弓塚明	藏敷工业高校	别馆2階廊下
夏野萌	ルーベンス学园高等部	女子厕所
見晴典花	成章中学校	1F廊下
南城萌夏	成章中学校	更衣室
影居浄正	藏敷工业高校	水练所
根岸冷貴	藏敷工业高校	水练所
戒田有砂	成章中学校	玄关
村田治	章武大学附属旭中学校	1-A
五藤乙矢	成章中学校	1-C前
野口紫乃	ルーベンス学园高等部	女子厕所
菊村寛子	成章中学校	资料室前

泥泞

姓名	学校	取得地点
本田彩	町立泷根中学校	理科室
玉村千尋	おおみなと小学校	地下防空壕廊下
高野浩	おおみなと小学校	地下防空壕廊下(解体部屋左侧2格)
カワハラ恋	町立泷根中学校	地下防空壕廊下(解体部屋左侧3格)
渋谷九吾	町立泷根中学校	地下防空壕廊下
森利道	章武大学附属旭中学校	地下防空壕廊下
元井さくら	駒代商業学校	解体部屋
桜井真子	おおみなと小学校	解体部屋
水野アスカ	驹代商业高校	死体游泳池
溝呂木さとみ	ルーベンス学园高等部	死体游泳池
関根亜希子	章武大学附属旭中学校	死体游泳池
川崎勝	乌山高等学校	死体游泳池
田中由宇生	町立泷根中学校	死体游泳池
関谷ゆかり	文应小学校	资材置场

齿		
姓名	学校	取得地点
森永ともみ	驹代商业高校	女子厕所
四丁目恩田	藏敷工业高校	3-A前
音田メグミ	乌山高等学校	3-A
鈴木基浩	县立松风高校	1F踊り場前(右側)
大村玲央菜	藏敷工业高校	1F廊下
高橋徹	驹代商业高校	1F廊下



学校别逆索引

Book of Shadows

红叶川高校	
姓名	取得篇章
佐々木俊介	夭逝
広瀬陽菜	夭逝
清水彩花	夭逝
天野御劔	夭逝
天野葵	夭逝

町立泷根中学校	
姓名	取得篇章
桧山ちあき	夭逝
新井輝	夭逝
田中由宇生	泥泞
渋谷九吾	泥泞
本田彩	泥泞
カワハラ恋	泥泞

光洋女学园中等部	
姓名	取得篇章
蒔田望美	理想乡
箕乡玲奈	理想乡
春风遥菜	理想乡

乌山高等学校	
姓名	取得篇章
弓槻彩都	刻印
佐藤未来	刻印
藤原紫織	夭逝
神水代暁	炼狱
宇佐木しほこ	炼狱
川崎勝	泥泞
音田メグミ	齿

武蔵川女子中学校	
姓名	取得篇章
馬目ほどか	夭逝
桐上ひかり	夭逝
天戸屋成	夭逝

ルーベンス学园高等部	
姓名	取得篇章
兼定考一	理想乡
大河丈	理想乡
夏野萌	理想乡
野口紫乃	理想乡
溝呂木さとみ	泥泞

县立松风高校	
姓名	取得篇章
黒沢零	刻印
室伏和日郎	刻印
納木十三	夭逝
佐伯玲奈	夭逝
磯村知美	炼狱
鈴木基浩	齿

文应小学校	
姓名	取得篇章
花田貴史	夭逝
西尾みな	炼狱
関谷ゆかり	泥泞

成章中学校	
姓名	取得篇章
菊村寛子	理想乡
見晴典花	理想乡
戒田有砂	理想乡
南城萌夏	理想乡
五藤乙矢	理想乡

章武大学附属旭中学校	
姓名	取得篇章
川崎正嗣	刻印
塚野葵	夭逝
恵莉ひなこ	炼狱
村田治	理想乡
森利道	泥泞
関根亜希子	泥泞

驹代商业高校	
姓名	取得篇章
萩原世櫛	炼狱
元井さくら	泥泞
水野アスカ	泥泞
森永ともみ	齿
高橋徹	齿

おおみなと小学校	
姓名	取得篇章
玉村千尋	泥泞
桜井真子	泥泞
高野浩	泥泞

藏敷工业高校	
姓名	取得篇章
虹野優	理想乡
弓塚明	理想乡
影居浄正	理想乡
根岸冷貴	理想乡
大村玲央菜	齿
四丁目恩田	齿





第一章 刻印

Book of Shadows

最初的篇章，可以习惯一下操作方法。

对话选项

「謝る」精神污染度10%开始游戏

「謝らない」无任何影响

于1-A拉动把手开关。

1-B地上可以拾到「怀中电灯」（不拾也不影响通关），附近的死尸身上获得名扎。

1-C右侧的地上有两具尸体，分别调查获得名扎。

在3-A前往返，积累精神污染度后出现剧情。调查左侧空中的影子剧情结束，经过一定时间或没有怀中电灯的话会提升精神污染度。（并非必须剧情）

1-C处发生剧情，调查黑板上的画出现选项，选哪个都无影响。（并非必须剧情）

右上踊り场前面的廊下拉动把手开关继续向前。

3层女子厕所发生剧情。

选项1

「扉を開ける」「考える」无影响

选项2

「外にあつたバケツを使う」进入★1[BAD END①]

「考え直す」前往下一选项

选项3

「身体に触れる」进入★2[BAD END②]

「考え直す」进入下一选项

选项4

「肩車する」★3进入下一篇章【夭逝】

「考え直す」で★2[BAD END②]



第二章 夭逝

Book of Shadows

较长的篇章，根据是否取得生徒手帐有路线分歧。

《茧视点》

3-A调查尸体，再次调查获得名扎。移动视角或离开再进入出现人魂，对话后出现选项。请求茧帮她把尸体藏起来选择「引き受ける」接受。

来到保健室前的廊下拾取布。回到3-A对尸体使用获得「紙のお守り」可避免一次死亡结局。

3-A的地面拾取「板切れ」。来到保健室下的踊り场在地面的洞穴上使用「板切れ」可以通过。

玄关前发生剧情。调查门后离开剧情，出现男孩的灵。不管他一直走到左下的踊り场。（调查男孩或被其追上的话，没有「紙のお守り」则进入★1[BAD END①]，上到2层后男孩消失。

1-C的地面上拾取「ノート」，附近的尸体取得名扎。（若不拾取的话则无法获得生徒手帐，会进入★5、★6WRONG END）

1-A讲桌上拾取「錆びついた鍵」。

3层深处的廊下调查地面的尸体和墙上贴的纸（同时获得名扎），之后强制移动到玄关。

玄关调查地面的尸体（入手名札）

选择「死体を調べる」，持有「ノート」的话尸体附近出现生徒手帐可以拾取。离开玄关时剧情。

2层左下踊り场向上2格的廊下发生剧情。进入良树视点。

《良树视点》

持有生徒手帐的情况下。



更衣室右侧墙上中央的淋浴喷头取得「針金」。

水练所泳池左侧，上侧梯子旁边有尸体和名扎，良树调查尸体不会提升精神污染度，最好现在取得。

5-A有尸体和名扎，人魂提醒良树注意男孩的灵。

对4-A的门使用「針金」，拉



动把手开关。（调查男孩的灵则进入★2[BAD END②]）

调查用务员室前廊下的洞，选择「穴に入る」。进入用务员室，取得右侧的「小箱」，调查拉门剧情。

出现选项

「包帯を取る」救出奈那

「バケツを取り外す」进入★3[BAD END③]

玄关前向右前进廊下剧情，前往更衣室取得地上的「包帯」。

（4-A讲桌旁边的尸体取得名札）

调查1-C地上的尸体，再次调查取得名扎。

玄关前向右剧情。



「茧」调查下方颜色不同的尸体取得名札和「液体の入つた小瓶」。

「良樹」调查下方颜色不同的尸体进入★4[BAD END④]。

调查男子厕所前的尸体取得名扎。

对2层左上的踊り場红色人魂使用「液体の入つた小瓶」，会令「小箱」打开，获得钥匙。

打开资料室的门剧情，调查右侧的书架，地上的尸体获得名扎。

离开资料室剧情，强制来到保健室，离开的话剧情，★7进入下一篇章【邂逅】

没有生徒手帐的情况下



更衣室右侧墙上中央的淋浴喷头取得「針金」。

对4-A的门使用「針金」，拉动把手开关。（调查男孩的灵则进入★2[BAD END②]）

调查用务员室前廊下的洞，选择「穴に入る」。进入用务员室，取得右侧的「小箱」，调查拉门剧情。

出现选项

「包帯を取る」救出奈那

「バケツを取り外す」进入★3[BAD END③]

选择前往2-A发生剧情，在更衣室取得「包帯」。回到2-A前剧情（推荐之前SAVE）

限定时间内前往右上的踊り場，时间到的话进入★5[BAD END⑤]。

在理科室的门前使用「錆びた鍵」，调查其中的尸体进入★6[BAD END⑥]。



第三章 邂逅

Book of Shadows

只有选项的篇章。不过对话相当的长，能够看到结衣老师的五种死法。

选项1

「教壇に立つ」前往下一选项

「遊ばずに教室を出る」★1[BAD END①]

选项2

「掃除用具入れ」★2[BAD END②]

「教卓」前往下一选项

选项3

「このまま隠れ続ける」★3[BAD END③]

「教卓から這い出す」前往下一选项

选项4

「ほうき」或时间结束★4[BAD END④]

「塩」前往下一选项

选项5

「別の地点に逃げる」前往下一选项

「玄関の窓を割る」进入★6【炼狱】

时间到则进入★4[BAD END④]

选项6

「手を伸ばす」★6进入下一篇章【炼狱】

「鉛筆を握り締める」★5[BAD END⑤]





第四章 炼狱

Book of Shadows



结局只受一个选项影响，无需在意精神污染度。

离开资材置场，各种分歧点走到尽头剧情，提升精神污染度。

女子厕所倒下的门阴影处尸体获得名扎。

最上方的廊下尸体处获得名扎。

廊下右上的上下分歧点各有尸体获得名扎。

走过全部廊下后听到不知何处传来们的声音。前往解体部屋。

调查地上的桶出现选项。

「奥の戸棚」★2进入下一篇章【理想乡】

「血まみれの机の下」★1[BAD END①]



第五章 理想乡

Book of Shadows

很长的一章，注意不要因为精神污染度过高会黑化致死。

《美月视点》

调查玄关的门剧情。音乐室入手「ロウソク」「マッチ箱」，右侧的尸体脚下有笔记纸条。（本章共有3张笔记纸条，阅读后将无法进入★6、★7）

调查钢琴，调查尸体获得名扎。



音楽室前向上1格廊下尸体处获得名扎，旁边有笔记纸条。

职员室前的尸体和人魂处获得名扎。

男子厕所前的尸体和人魂处获得名扎。

左侧踊り場向右1格尸体处获得名扎。

别馆2层女子厕所前右侧2格廊下地上尸体处获得名扎，旁边有笔记纸条。

别馆2层女子厕所前右侧1格廊下地上的尸体处获得名扎，旁边有人魂和「ねじ巻き」。

与人魂对话出现选项。

「引き受ける」BAD END路线

「断る」正规END路线

（选择「引き受ける」时只要入手「古い鍵」后不调查头的话，也能按照正规END路线进行）

正规END路线

玄关的拖鞋箱处调查头入手「古い鍵」，在别馆2层右侧的图工室门前使用「古い鍵」进入。

图工室最左侧的画板处取得「パレットナイフ」（必须之前在音乐室调查钢琴）。



前往音乐室钢琴处取得「小さな鍵」，在音乐室里面的柜子处使用取得「木札」。

女子厕所使用「木札」打开。厕所上方的洞中尸体取得名扎。调查右数第二个门出现选项。

选项1

「覗いてみる」★3[BAD END③]

「覗かない」持有「ねじ巻き」的情况下选择前往下一选项。没有的话则什么也不发生。

选项2

「『ねじ巻き』を使う」剧情



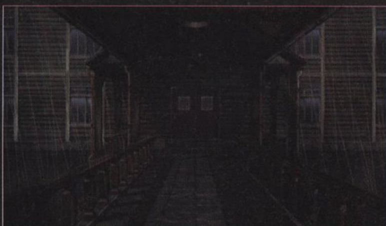
「使わない」什么也不发生。

剧情后玄关前操纵角色变为森繁

BAD END路线

资料室前拾取「バケツ」，将玄关拖鞋箱的头放入「バケツ」里出现选项。

「ここで待つ」★1[BAD END①]
「逃げる」★2[BAD END②]



《森繁视点》

自此开始精神污染度积累到100%的话进入★5[BAD END⑤]

调查地上的尸体剧情，再次调查获得名扎。

玄关地上的尸体处取得手帐和名扎。

更衣室右侧的墙上尸体取得纸片和名扎。

水练所左右的泳池边上尸体取得名扎。



5-A的柜子上取得「凧糸」。

1-A的柜子上取得「針金」。地上的尸体处取得名扎。

调查玄关前左侧1格廊下地上的洞。选择「『針金』と『凧糸』を使う」出现选项。

「もう一度、糸を垂らしてみる」获得「繭の学生証」

「穴の中に降りてみる」★4[BAD END④]

玄关处剧情。

《3人视点》

女子厕所前尸体附近取得「学級日誌」，调查尸体取得名扎。

调查3-A讲桌，调查资料室的门输入「824322」。资料室前的地上尸体调查两次获得名扎。

调查右数第2个柜子入手「食人鬼の像」。

更衣室前出现选项。

「進んでみる」精神污染度上升，入手「銅製の鍵」

「引き返す」无特别反应，入手「銅製の鍵」



没有アルコールランプ的情况下在更衣室前剧情。

对4-A的门使用「銅製の鍵」。在4-A柜子中取得「アルコールランプ」

在更衣室前使用「アルコールランプ」。

前往水练所剧情。

《成视点》

前往职员室下方1格。

在资料室下方2格廊下地上取得「バッテリー」。

职员室前下方2格廊下剧情。

《森繁视点》

调查田久地出现选项

没有阅读3张笔记纸条的情况下

选项1-1

「渡り廊下」前往图工室

「二階」前往下个选项

选项2

「『アルコールランプ』を使う」★6[BAD END⑥]

「使わない」★7[BAD END⑦]

图工室最右侧的柜子取得「彫刻刀」，变成阅读笔记纸条后的选项，但是选择「振り返らない」的话会出现与读过笔记纸条的情况下的剧情略有不同，回收CG时需要注意。

读过3张笔记纸条的话

「振り返る」★8[BAD END⑧]

「振り返らない」★9前往下一章节【泥泞】



第六章 泥泞

Book of Shadows



由香与佐智子的路线。由香每次调查尸体以外的东西都会大幅提升精神污染度，需要注意。

剧情后出现选项。

「扉に向かって走る」★1[BAD END①]

「このまま様子を見る」开始探索模式

在理科室地上取得「塩酸の瓶」剧情，右侧尸体处取得名扎。

不断调查自来水口精神污染度上升到100%进入★2[BAD END②]

1层踊り場上方2格廊下处剧情，强制移动到地下防空壕。

女子厕所前地上取得「木の破片」

资材置场上方的廊下尸体上取得名扎。

最上方的廊下尸体上取得名扎。

右上廊下下方尸体上取得名扎。

调查解体部屋的柜子剧情。在解体部屋精神污染度达到100%进入★3[BAD END③]。左侧地上与里面的桌子处尸体取得名扎。调查里面洗面台取得「釘抜き」。



进入死体游泳池剧情。尸体取得名扎。

进入解体部屋剧情。

进入女子厕所剧情。

调查资材置场右侧被子出现选项。

「あげる」★4进入下一章节【齿】

「あげない」离开资材置场。

前往死体游泳池剧情★4进入下一章节【齿】。



第七章 齿

Book of Shadows



刻命的短篇。

前往玄关剧情。

3-A尸体处取得名扎。

玄关上方2格尸体处取得名扎。

前往2层右上踊り場前。看到小男孩脸的话进入★1[BAD END①]

调查玄关的人魂获得「アメジスト」。

对2层右上踊り場前的男孩幽灵使用「アメジスト」★2【通关】



BLOOD DRIVE

Book of Shadows



通过全部7个篇章后如果有继承前作的存档的话则会出现本章。

调查纳屋正面的铁罐、麻袋、毛毯、纸箱出现选项。

选项1

「歩いて山を降りる」进入下一选项

「別の方法を考える」前往篠崎家。

选项2

「もう一度下山を試みる」

「別の方法を考える」

无论选择哪个都会前往篠崎家。

从2层左上的房间桌子里「ヨシエの部屋の鍵」

对2层右上的房间使用「ヨシエの部屋の鍵」打开门，调查左侧墙上的照片发现金库，调查金库后★1【通关】





宇宙世纪经典重现



PS Portable PSP	本刊译名：机动战士高达 新基连的野望		2011年8月25日	
	策略模拟	NBGI	6280日元	日版
	UMD	1人	1561MB	全年龄

系统简介

本作是以TV版动画《机动战士高达》0079的一年战争和剧场版《逆袭的夏亚》为剧情蓝本的回合制军团战略模拟游戏，共分为总帅模式、司令官模式和驾驶员模式三种游戏方法各不相同的模式（下载剧本中有另外的技术士官模式）。

其中总帅模式是操作最繁杂，内容最为丰富的模式。玩家作为整个势力的总司令官，需要亲自掌管兵器生产、开发、改良，以及各个部队的部署、人事，以及全部的军事行动的控制。打个比方的话可以说是类似于《信长的野望》、《三国志》等同类策略游戏的游戏方式。

而司令官模式则是以前线军团长的身份统领大部队进行军事活动，无需管理生产和资源等的配比，可以进行兵器的开发、改造和谍报活动等指令，而部队的生产则需要通过消费发言力向总部要请。可以说是战斗方面特化后的总帅模式。

最后的驾驶员模式则可以看做司令官模式的更加简化版，最初只能控制一个小队进行小区域的作战，随着战绩的积累获得更高的阶级与发言力，能够操纵大部队进行军事行动。但是和司令官模式不同的是无法进行高级兵器的开发和谍报活动等大规模指令。是最为简单便捷的一个模式了。



关键词

发言力：

驾驶员和司令官模式中类似金钱作用的点数，可以用来命令、编入其他部队，要请补充的兵器，对机体进行改造、开发等都会消耗发言力。随着每回合的经过回复一定点数，驾驶员模式在战斗中击倒著名的ACE敌人能够积累功勋提升阶级后获得发言力奖励和增加每回合发言力回复数量。两个模式共通的则是通过完成战斗任务，达成任务时可以获得高额的发言力奖励。

资金与资源：

总帅模式中用来开发新兵器，生产新机体的根源，可以通过占领地图中的据点获得更多的收入与生产额。根据据点规模开发程度不同，每回合增加的资金、资源数量也会增减。

兵器开发、生产与要请：

获得更高级机体生产、要请的前提条件，首先需要投资进行研究以提高基础技术、MS技术、MA技术的等级，三种研究金额根据高低提高技术等级量不等。达到特定等级后开发部会提案新兵器开发计划，这时再通过消耗资金和发言力，经过一定回合数后即可完成开发实现生产。每种兵器生产有数量限制，但是可以通过脱出、觉醒等特殊指令产生超过限制的情况。选择要请生产后兵器会出现在该篇章主角的身边，但是不排除主角未配属，或是正在进行特殊据点战时的情况无法直接出现在主角身边，而是出现在本军主要据点内，这一点需要注意。

谍报活动：

通过谍报活动可以进行地方情报调查、敌地潜入、破坏工作、暗中交易等指令。敌军调查可以获得敌方的情报（战略菜单按LR查看），尽量保持在S级即可。敌地潜入可以获得敌性技术经验值，敌方警戒等级较低时可以低确率获得敌方兵器机体。破坏工作可以时敌军特别据点中炮台等的防卫力弱化，警戒等级较低时效果提升。暗中交易则可以购入敌军的机体，敌方警戒等级较低时可以获得更强力的兵器甚至有可能获得敌军兵器的开发计划。以上行动均会提高敌军警戒等级，而敌方警戒等级只会随着回合的经过逐渐降低。各行动消耗谍报能力点数，每回合经过回复15点或通过预算投入回复。

据点与补给线：

地图上的都市及卫星等图标是本作中重要的资金、资源的来源，特别据点更具有生产兵器的能力。通过占领更多的据点是本游戏的基本进行方法。而据点直接的线条则被称为补给线，占领补给线两端的据点后补给线会变成己方势力的颜色，这时在补给线上的单位可以获得移动力增加的优势和物资回复的效果。如果补给线上有地方单位停留的话补给线将被切断，线上的单位将失去各种有利效果，因此己方补给线上的敌人应当尽快击破。

索敌与米诺夫斯基粒子：

未经过索敌的敌方部队会呈现灰色UNKNOWN字样，这时我方攻击的射击命中率会大幅降低且无法查看对方能力资料。因此对新出现敌人攻击前先进行索敌是非常必要的。一般战舰及侦查感应器等级较高的机体可以实施索敌指令，索敌成功率受到敌我双方的侦察感应器、隐秘机能等级的高低、驾驶员技能以及米诺夫斯基的浓度影响。因此我方战舰实行散布指令对己方机体有一定的保护作用。

作战指令：

角色指挥力以及射击、格斗、防御等数值达到一定程度后可以使用。特化某种战术的指令。

狙击：射击次数减少到75%，命中率大幅上升，由于无法进行格斗攻击，适于远距离使用。（条件：指挥力50以上/射击50以上）

突击：不进行射击战，直接进行格斗攻击。疲劳度倍增，但是对格斗能力高的兵器及角色有着极高的效果，尤其是对母舰战时三人ACE使用格斗攻击次数高的机体一回合即可将其击沉。对多于三人的敌方部队使用时效果有时则不然普通攻击理想。（条件：指挥力50以上/格斗50以上）

牵制：攻击回数半减，相对的防御率和回避率提高25%，物资消费半减。对于增加强敌疲劳度或防卫据点时比较有效。（条件：指挥力50以上/防御50以上）

总攻击：疲劳度与物资消费量变为1.5倍，射击次数增加为1.5倍。虽然是极为强力的攻击但相对地消耗也十分剧烈，需要看准使用的时机。（使用条件：指挥力70以上）

士气与疲劳：

随着不断战斗的过程中会积累疲劳度和增加士气，疲劳越高的话会造成命中率与回避率低下。而士气则会减轻因疲劳造成的命中率和回避率低下。士气也可以通过特殊指令鼓舞来提高。搭载至战舰中或驻扎在基地中可以回复疲劳，同时士气也会随着时间逐渐降低。

レビル将军篇

地球联邦军总司令官雷比尔将军的路线，这一篇章中玩家需要以总司令官的身份率领全军迎战吉翁公国军，挽回正史中的诸多败绩，最终获得全面胜利。

目的：吉翁军击破

攻略各地的“敌特别据点”，最终目标是制压敌方本据点：宇宙殖民地SIDE3（サイド3）。

胜利条件：制压SIDE3

败北条件：加布罗沦陷

联邦军推荐机体

序盘~中盘：ジムLアーマー、ジムスナイパー、ジムストライカー、ピクシー

终盘：ジムカスタム、ジムキャノンⅡ、アレックス

不同难度通关后获得历史介入POINT

EASY	NORMAL	HARD	VERY HARD	True End
7500	15000	22500	30000	15000

研究开发计划列表

基础技术

Lv	名称	COST	回合数	开发结果
2	**タイセンショウカイキ**开发	500	2T	**ドン・エスカルゴ**
3	RX-75/量产化	1500	2T	**ガンタンク**
	高速联络机开发	500	2T	**ディッシュ**
4	潜水母舰开发	2500	6T	M型潜水舰
5	巨大陆战艇开发	2500	6T	**ビッグトレー**
6	**コアファイター**强化	1000	2T	**コアブースター**
7	RMV-1/防卫用**タンク**开发	2000	2T	**ガンタンクII**
8	**ミデア**改良型开发	2000	4T	**ミデア**改
9	-	-	-	-
10	-	-	-	-
11	突击艇开发	1000	2T	**パブリク**
12	**コロンブス**改良型开发	1500	4T	**コロンブス**改
13	-			
14	**ペガサス**搭载性能强化	3000	4T	**グレイファントム**
15	**サラミス**改良型开发	3000	4T	**サラミス**改
16	-			
17	新型战舰开发	4000	6T	**バーミンガム**
	マゼラン改良型开发	3000	4T	**マゼラン**改
18	**ペガサス**改良型开发	3500	6T	**アルビオン**
19	-			
20	**サブフライトシステム**开发	2500	2T	**ベースジャバー**

MS技術研究

Lv	名称	COST	回合数	开发结果
2	MS支援用车辆开发	500	2T	**ホバートラック**
3	-			
4	RGC-80/支援型开发	1500	2T	**ジムキャノン**
5	RGM-79/运动性强化	1500	2T	陆战用**ジム**
	RGM-79/陆战型开发	1000	2T	**ジムライトアーマー**
6	RGM-79/砂漠用强化	1000	2T	**デザート・ジム**
	RGM-79D/寒冷地用强化	1500	2T	**ジム**寒冷地仕样
7	RGM-79FP/格斗型开发	1500	4T	**ジム・ストライカー**
	RX-77-3/装甲强化	2500	2T	**ガンキャノン**重装型
8	RGM-79/狙击型开发	3000	4T	**ジムスナイパーカスタム**
9	RX-78-3/MC化实验	3500	4T	**G-3ガンダム**
	RX-78XX/格斗用**ガンダム**开发	3000	4T	**ガンダムピクシー**
10	RX-79BD1-1/EXAM搭载	3000	4T	**ブルーディスティニー**1号机
	RX-79BD1-2/高性能化	2500	4T	**ブルーディスティニー**2号机
	RX-79BD1-3/宇宙用强化	2500	4T	**ブルーディスティニー**3号机
11	RX-77D/量产化	3000	4T	**ガンキャノン**量産型
12	RX-77-4/改良型**の**开发	3000	4T	**ガンキャノンII**
13	FA-79-1/装甲强化	3000	2T	**フルアーマーガンダム**
14	FA-78-2/装甲强化	3000	4T	**ヘビーガンダム**
15	FA-78-1/耐寒用移动砲开发	3500	2T	
	RGM-79/狙击型改良	3500	4T	**ジムスナイパーII**
16	-	-	-	-
17	RGM-79C/改良型开发	2500	4T	**ジム**改
18	RGM-79/强化实验	3000	4T	**パワードジム**
19	**ガンダム**开发计画1	4000	4T	**ガンダム**试作1号机”**ゼフィランサス**”
20	RGC-83/支援型改良	3500	4T	
	ガンダム开发计画1-2	3000	2T	**ガンダム**试作1号机”**フルバーニアン**”
	ガンダム开发计画2	5000	4T	**ガンダム**试作2号机”**サイサリス**”
	ガンダム开发计画3	3000	4T	**ガンダム**试作3号机”**ステイメン**”
20-2	**ガンダム**开发计画3-2	6000	4T	**ガンダム**试作3号机”**デンドビウム**”

MA技術研究

Lv	名称	COST	回合数	开发结果
2	RB-79K/战斗用**ポッド**试作	1500	4T	**ボール・Pタイプ**
3	RGM-79S/**エースカスタム**	1000	2T	**ジム**指挥官机
4	RGM-79/水中型の开发	1500	4T	**アクアジム**
5	RGM-79量产化	1000	2T	**ボール**
6	RB-79N/水中型**ボール**开发	1500	4T	**フィッシュアイ**
7	-	-	-	-
8	RAG-79-G1/水中型改良	3000	4T	水中型**ガンダム**
9	RGM-79GS/宇宙用强化	1500	1T	**ジム・コマンド・GS**（宇宙战仕样）
10	RGM-79G/高性能化	2500	4T	**ジム・コマンド・G**（地上战仕样）
11	-	-	-	-
12	-	-	-	-
13	-	-	-	-
14	-	-	-	-
15	-	-	-	-
16	-	-	-	-
17	-	-	-	-
18	RGM-79N/改良型开发	3000	4T	**ジムカスタム**
19	-	-	-	-
20	-	-	-	-

流程开发计划列表

初期

名称	COST	回合数	开发结果
铣爆击机开发	1000	2T	**セイバーフィッシュ**
泛用战斗机开发	500	2T	**デプロッグ**

第二计划、初期计划开发后

名称	COST	回合数	开发结果
コアブロックシステム开发	500	1T	**コアファイター**

第三计划、第二计划开发后

名称	COST	回合数	开发结果
RX-75/支援用**タンク**开发	3500	6T	**ガンダンク**

第四计划、第三计划开发后

名称	COST	回合数	开发结果
RX-77/支援用MS开发	3000	4T	**ガンキャノン・A**

第五计划、第四计划开发后

名称	COST	回合数	开发结果
RX-78-1/格斗用MS开发	3000	4T	**プロトガンダム**

第六计划、第五计划开发后

名称	COST	回合数	开发结果
RX-79[G]/陆战用MS开发	2000	4T	陆战型**ガンダム・A**

第七计划、第六计划开发后

名称	COST	回合数	开发结果
RX-79[G]/量产化	1500	2T	陆战型**ジム・A**
RX-79[G]/**ロングライフル**开发	50	1T	RX-79[G]の180ミリキャノン砲

第七计划、第六计划开发后

名称	COST	回合数	开发结果
RX-79/量産型MS开发	3000	4T	陆战型**ジム**

V作战实行后

名称	COST	回合数	开发结果
MS母舰开发	3500	6T	**ペガサス**

MS母舰开发实行后

名称	COST	回合数	开发结果
ビンソン计画 1	2000	4T	**サラミスK**
ビンソン计画 2	2500	4T	**マゼランK**

流程攻略:

V作战实行后，特别提案列表中追加北京攻略作战。途中实行RX系列回收计划成功后，阿姆罗一行人加入。

北京制压后夏威夷攻略作战追加，夏威夷制压后追加加利福尼亚攻略作战，加利福尼亚制压后追加纽约攻略作战和奥德赛作战。奥德赛中发生总指挥官事件，埃尔兰投敌。

制压奥德赛后追加乞力马扎罗攻略作战。32回合左右追加**ソーラ**系统开发计划。35回合左右追加临时征兵计划。乞力马扎罗攻略成功后，追加所罗门攻略作战，舞台转向宇宙。

ソーラレイ完成后，追加将**ソーラ**系统设置于地球上空的提案。其间发生**クルスト・モーゼツ**博士亡命的事件，选项选择同意博士亡命后能够开发EXAM系统。**ソーラ**系统设置完成后可以通过炮击指令进行照射。EXAM研究完成后，发生事件，研究设施被吉翁袭击，博士死亡，蓝色命运2号机被抢走。1号机、3号机无事选择YES即可出动。

所罗门攻略后，剧情选择是否建造NEWTYPE部队。选YES后NT部队第13独立战队设立。剧情选项是否请求第13独立战队进行吉翁部队扫讨，选YES后白色木马便会出击，击破成功后会收到报告。

制压所罗门等数个据点后，追加星一号作战提案，可以攻略阿·保瓦·库。制压阿·保瓦·库后追加古拉纳达攻略作战。之后吉翁军会进行殖民星坠落作战，加布罗出现被害。之后攻下SIDE3后达成最良结局。

阿姆罗·雷篇（0079）

本篇玩家将扮演阿姆罗的角色，以部队长的身份带领小队协助联邦军大部队完成攻略作战的驾驶员模式。根据最初的行动与选择不同，可以最快速度达成史实结局的一条路线。

不同难度通关后获得历史介入POINT				
EASY	NORMAL	HARD	VERY HARD	True End
1500	3000	4500	6000	3000



流程攻略

首先，需要控制阿姆罗驾驶高达，在夏亚率领的特务部队的攻击下保护从宇宙空间殖民星SIDE7脱逃的联邦新型战舰“白色木马”前往宇宙要塞月神二号。

目的：白色木马的护卫
达成条件：白色木马到达月神二号要塞
败北条件：白色木马被击破、阿姆罗战死

首先击倒地方的部队，之后令高达搭载至白色木马后自动前往月神二号。

目的：白色木马护卫2
达成条件：白色木马到达大气层突入点
败北条件：白色木马被击破、阿姆罗战死

接下来需要护卫白色木马进行大气层突入，到达地球联邦地球連邦軍本部加布罗。开始数回合后夏亚部队出现，5回合以内不将夏亚部队消灭的话会直接进入史实结局，可以用来快速通关刷取历史介入点数。击破夏亚后白色木马到达突入点大气圈突入成功，平安到达加布罗要塞。

进入与原作中不同的情节。出现选项是否加入联邦军，选NO直接进入BAD END，选YES则成为联邦士兵正式开始战斗。

胜利条件：联邦军胜利
败北条件：阿姆罗战死、加布罗陷落

由于V作战中的功绩，阿姆罗被任命为曹长（高达被征走了TAT），作为马德拉斯新设MS部队小队长，开始游击任务。凯、隼人加入配下。驾驶员模式中可用的指令要请、编入、命令开启。

之后除去奥德赛之外的地上全特别据点可以进入了，推荐先进攻距离最近的北京，之后前往夏威夷或是支援其他友军战力比较充裕的敌方据点。占领数个敌方特别据点后，奥德赛攻略作战开始，可选择性参战，胜利时有配下机体在奥德赛小地图中则可获得30000发言力。之后战场转入宇宙，协助联邦军攻下所罗门。胜利后阿·保阿·库攻略战开始，100回合内攻略成功的话，可以继续进击古拉纳达，否则的话进入普通结局。最终制压SIDE3后达成最良结局。



提安姆总督篇

深得雷比尔将军信任的心腹，担任宇宙要塞所罗门攻略战的指挥官，限定下的权限中统领大部队与所罗门的守军进行决战，最终帮助联邦获得胜利。

不同难度通关后获得历史介入POINT				
EASY	NORMAL	HARD	VERY HARD	True End
3000	6000	9000	12000	6000

流程攻略:

目的：所罗门攻略作战
胜利条件：完成所罗门攻略
败北条件：提安姆战死、联邦军败北

首先率领部队制压面前的所罗门。历史介入的角色机体会出现在月神二号基地，需要转移过来。部隊の目の前に**あるソロモンを**制圧します。同时**ソーラ**系统设置完成，回合数2之后可以使用并需要防卫。

所罗门制压后开始星一号作战，控制部队移动到指定地点。下一回合剧情，吉翁军**ソーラ・レイ**发射，雷比尔将军指挥的第一大队全军覆没，雷比尔将军战死。提安姆就任总司令官，自此开始可以指挥全军行动，进入总帅模式。

星一号作战再开，开始阿·保阿·库攻略作战。突入后出现ED分歧，5回合后于右下出现的吉利西亚·扎比在其与基连接触之前击破即可进入史实ED。之后攻略古拉纳达、SIDE3完成后达成最良ED。

基连·扎比篇

本篇中玩家将控制吉翁总帅基连·扎比，统率全军地球降下，防卫月神二号援兵的同时攻略地上据点，最终占领联邦总部加布罗，引导吉翁军取得胜利。

不同难度通关后获得历史介入POINT				
EASY	NORMAL	HARD	VERY HARD	True End
7500	15000	22500	30000	15000

流程攻略

最初由奥德赛进军，保持所罗门后续部队进军的同时向北美纽约进攻，之后按部就班攻略地上全部据点或是积攒足够的兵力后南下制压加布罗即可，加布罗攻略后最良ED达成。

目的：联邦军击破
胜利条件：加布罗制压
败北条件：SIDE3陷落

朵兹鲁·扎比篇

本篇中玩家控制的是率领吉翁宇宙军的猛将朵兹鲁·扎比中将，操纵所罗门部队在提安姆提督率领的联邦舰队攻击中死守军门。

不同难度通关后获得历史介入POINT				
EASY	NORMAL	HARD	VERY HARD	True End
1500	3000	6000	12000	6000

目的：所罗门防卫
达成条件：所罗门防卫达成
败北条件：所罗门陷落、朵兹鲁中将战死

最初的防卫战用委任模式即可通过。比较适合赚钱历史介入点数。途中剧情联邦**ソーラ・システム**出现，下一回合前往破坏。

敌军全灭后防战成功。剧情进入下一阶段。开始**ソーラ・レイ**发射作战，10回合左右发射成功，联邦军受到重创，转而攻击阿·保阿·库。开始阿·保阿·库防卫作战。

12回合左右，吉利西亚通信第一选项任意，第二选项选NO则直接进入史实ED，选YES就任新的总帅进入if篇章新剧情。

就任总帅后进入总帅模式，可以操作全部所属部队，阶级升为大将。

吉利西亚通信事件后开始阿·保阿·库夺还作战。与联邦军、吉翁军展开三方混战。击败基连后达成最良ED。

夏亚·阿兹纳布鲁篇（0079）

拥有赤色彗星异名的吉翁公国军军官。真实身份是吉翁创立者吉翁·戴昆之子，为了打倒扎比家而隐藏身份积累功绩中。

不同难度通关后获得历史介入POINT				
EASY	NORMAL	HARD	VERY HARD	True End
3000	6000	9000	12000	6000

流程攻略：

首先前往北美与加尔玛·扎比大佐的部队合流，阻止联邦军的V作战。下一回合开始迎击V作战的兵器群。

目的：支援加尔玛大佐

胜利条件：V作战兵器群击破

败北条件：10回合数经过、夏亚战死

此时出现ED分歧，若未击破白色木马则进入史实ED，击坠木马的话进入新的if剧情。

进入if路线后开始V作战新型MS虏获作战，击破白色木马则可以虏获高达。之后接到吉利西亚的通讯后设立独立部队，升为中佐，之后驱使联邦军制压联邦全部地面势力。

盖亚篇

作为驾驶员控制黑色三连星的队长盖亚支援吉翁军防卫奥德赛，最终实现地上全制压。

不同难度通关后获得历史介入POINT				
EASY	NORMAL	HARD	VERY HARD	True End
1500	3000	4500	6000	3000

流程攻略

首先需要击破木马和全部舰载机。并且防卫奥德赛中央据点不被攻陷。

目的：木马追击／奥德赛防卫

达成条件：奥德赛防卫达成、木马&舰载机击破

败北条件：奥德赛陷落、盖亚大尉战死、马修中尉战死、奥尔提加中尉战死（注：马修、奥尔提加可复活一次。）

一边守卫奥德赛一边以击坠木马为目标向据点东方移动。击破木马众后目标改变为击破联邦雷比尔将军的**ビッグ・トレー**，同时继续防卫奥德赛。剧情联邦的部分部队投降吉翁，击破西南方出现的**ビッグ・トレー**后任务达成。

将敌人全灭后剧情，收到吉利西亚的通信，盖亚升为中佐，开始马·库贝支援任务。作为独立部队协助马库贝大佐进行地上制压作战。除去联邦本部加布罗之外全据点可以进入，与宇宙攻击军和突击机动军配合完成作战。特别据点占领数达到12以上（亲自参与的制压只需3个）后可以进攻加布罗。制压加布罗后达成结局。

阿姆罗·雷篇（CCA）

宇宙世纪0093年，夏亚集结反联邦势力准备实施地球寒冷化作战，而我们需要作为驾驶员，指挥MS连队各处转战，破坏新吉翁的阴谋。最终迎来和宿敌夏亚的最后对决。

不同难度通关后获得历史介入POINT				
EASY	NORMAL	HARD	VERY HARD	True End
2500	500	7500	10000	5000

流程攻略

随着夏亚的暗中活跃，反联邦军活动越发活性化，首先我们需要做的就是指挥MS对镇压宇宙中的反联邦组织。

目的：反联邦组织的镇压[SIDE4]

达成条件：反联邦组织部队全灭

败北条件：阿姆罗死亡、クラップ级被击破

首先指挥MS连队前往SIDE4镇压反联邦组织，阿姆罗的机体灵格斯和母舰**クラップ**级被击破的话会败北需要注意（母舰**クラップ**级无法操纵，不过可以乘舰回复耐久力和物资）。历史介入的驾驶员和机体在**コンペイトウ**（所罗门的位置）待机，可以按需要召唤过来。

全灭敌人后，前往中间的暗礁空域继续歼灭反联邦组织。小心敌方ACE驾驶员，全灭敌人后前往左下的**スウィート・ウォーター**周边迎击所属不明机。达成后继续迎击敌方强袭部队。

全部完成后出现任务需要与夏亚接触，判明其真正的目的。控制阿姆罗与夏亚机临近后剧情，之后将其击坠即可。完成后获得大量发言力，回到殖民空间站**ロンデニオン**休整。

之后**クラップ**级被敌方包围，率部队前往击破。击退敌军突破包围后与朗德贝尔队援军合流后转编为**ラー・ラカイム**隊所属，今后要注意保护**ラー・ラカイム**。

次后新吉翁开始了**フイフス・ルナ**落下作战，而我们的目的是在其核引擎点火之前到达GOAL地点阻止其坠落。GOAL指定位置令部队待机一回合发生剧情。**フイフス・ルナ**落下阻止作战成功，击破敌方ACE驾驶员**ギュネイ**专用机及敌方战舰的话有追加发言力奖励。

新吉翁军阿克西斯降下开始准备。**ラー・ラカイム**与敌人交战中，击破新吉翁的第二波部队。敌方部队从西南方向出现，全灭后护卫**ラー・ラカイム**前往阿克西斯附近。这里ν高达正式配备浮游炮，追加核导弹提供，并且可以要请兵器新增里歌尔和里歌尔指挥官机。进入阿克西斯后讲无法要请后援部队，在进入之前做好部队的补充。并且进入阿克西斯后无法退却，最好做好万全的准备后再投入战斗。任务和之前一样都是破坏其全部核引擎，可以利用核导弹进行攻击。全部破坏后剿灭阿克西斯内剩余新吉翁部队。完成后阿克西斯落下阻止成功，接下来前往**スウィート・ウォーター**展开最后的决战，要请兵器追加Hi-ν高达和独角兽。相应的夏亚也换乘了夜莺，完成**スウィート・ウォーター**制压后迎来结局。

夏亚·阿兹纳布鲁篇（CCA）

为了恢复地球的环境，引导人类实现革新，我们需要控制夏亚的麾下集结反地球联邦军的势力，准备发动“地球寒冷化作战”，击破联邦军的围剿部队以及朗德贝尔的精英，最终实现人类的肃清吧。

不同难度通关后获得历史介入POINT				
EASY	NORMAL	HARD	VERY HARD	True End
1500	3000	4500	6000	3000

研究开发计划列表				
基础技术				
Lv	名称	COST	回合数	开发结果
44	新型宇宙战舰开发	7000	8T	**レウルーラ**
	新型轻巡洋舰开发	8000	6T	**ムサカ**
ＭＳ技术研究				
Lv	名称	ORDER	回合数	开发结果
41	AMS-119/**エースカスタム**开发	2000	2T	**ギラ・ドーガ**指挥官用
	AMS-119/P**カスタム**[RS]	3000	1T	**ギラ・ドーガ**指挥官用 **レズン**专用机
	MSN-03/NT专用新型MS开发	4000	6T	**ヤクト・ドーガ**
41-2	MSN-03/P**カスタム**[GG]	4000	1T	**ヤクト・ドーガ ギュネイ**专用机
42	MSN-04/**シャア**专用MS开发	5000	6T	**サザビー**
	AMS-129/新型量产MS开发	7000	8T	**ギラ・ズール**
43	MSN-04II/高性能化	8000	8T	**ナイチンゲール**
44	AMS-129/**エースカスタム**	3000	4T	**ギラ・ズール**指挥官用
サイコフレーム完成后				
Lv	名称	COST	回合数	开发结果
-	NZ-333/NT专用巨大MA开发	7000	8T	**αジール**
追加**サイコフレーム**计划完成后				
Lv	名称	COST	回合数	开发结果
-	NZ-666/NT专用巨大MA开发	18000	6T	**クシャトリア**
-	UC计划[S]	20000	6T	**シナンジュ**

流程攻略

首先，为了集结与联邦抗衡的足够兵力，需要在反联邦组织被联邦军剿灭部队全灭之前，进行救援，全灭敌人后反抗组织便会加入我方势力并获得追加发言力。

目的：反联邦组织的纠合

达成条件：弹压部队全击破

败北条件：夏亚死亡

首先是西北方向SIDE1的反联邦组织受到联邦军弹压部队攻击，再其全灭之前前往救援。



第2回合开启兵器的改造和废弃指令，第3回合设立谍报部，需要每回合进行敌方侦查维持调查等级在S级以获得更多敌方的情报。

全部弹压部队击破后获得地球上方SIDE4反联邦组织受到攻击的消息，继续前往救援。

第5回合开启兵器要请指令。地球左下SIDE2附近抵抗组织受到攻击，同样准备救援。

第6回合剧情选项是否通过非人道的处理获得NT驾驶员，选YES的话2回合后**ギュネイ・ガス**加入。

第8回合开启新兵器研究和开发指令。

9回合后联邦军新设朗德贝尔部队，自所罗门出现巡逻部队。几回合后将出兵目标是SIDE3的反联邦组织，由于距离较远最好提前派兵前往支援。

将目前为止的弹压部队全部消灭后出现精神力骨架开发的特别计划。数回合后出现特别提案新吉翁军再编计划，实行后进行新型宇宙战舰开发，**レウルーラ**完成后出现特别提案**スウィート・ウォーター**解放作战。



目的：阿姆罗机击退
达成条件：阿姆罗机击破或一定回合经过后撤退
败北条件：夏亚死亡

目标占领**スウィート・ウォーター**，这时包括阿姆罗在内的朗德贝尔队出现。阿姆罗的机体有TARGET字样，将其击破即可。全灭朗德贝尔队后，成功将**スウィート・ウォーター**占领。由此新吉翁组织再编完成，夏亚进入总帅模式，增加兵器的生产和改良指令。

接下来为**フィフス・ルナ**落下作战做准备进行战力再编，生产以确保足够的战力。

目的：フィフス・ルナ防卫
达成条件：一定回合数经过
败北条件：夏亚死亡、暗礁空域被制压

开始**フィフス・ルナ**落下作战后剧情。工作班进行**フィフス・ルナ**核推进引擎点火中对其进行防卫，朗德贝尔队会从地球左侧出现前来破坏引擎，防卫数回合后点火完毕，作战成功。由于会对SIDE2周边造成伤害，尽量把部队远离该地区。

剧情选项是否占据SIDE2的强力兵器，选YES后可以从SIDE2发射激光。



之后开始战力再编，**フィフス・ルナ**到达地球上空后剧情于**ロンデニオン**进行会谈后，补充战力，数回合后剧情再次开始战斗。

剧情是否通过极单纯强化增强NT能力，选YES后**クェス・エア**能力提升。

之后开始准备阿克西斯落下作战。

目的：月神二号、阿克西斯制压
胜利条件：月神二号、阿克西斯制压
败北条件：夏亚死亡、暗礁空域被制压

为实现地球寒冷化，需要月神二号基地贮藏的核武器以及落下的阿克西斯。制压后可以发动阿克西斯落下作战。

阿克西斯落下作战开始后到地球落下之前无法从阿克西斯退却，需要注意。

目的：阿克西斯·核推进引擎防卫
胜利条件：朗德贝尔队歼灭、阿克西斯到达地球上空
败北条件：夏亚死亡、核推进引擎全灭

引擎点火后阿克西斯开始加速，朗德贝尔队出现前来破坏核推进引擎。朗德贝尔队数量众多，需要提前做好充分的准备。防卫成功后出现提案核搭载兵器再装备计划。之后阿克西斯开始移动，落下之前需要对其进行防卫。落下完成后出现宇宙侵攻作战提案。可以向宇宙全据点进行攻击，全据点制压后出现地球降下作战提案。

地球降下作战开始后，除去**ダカール**要塞之外，全据点可以攻略。制压地上全部据点后出现**ダカール**制压作战提案。

将非洲西部的**ダカール**制压后新吉翁胜利，达成结局。

柯丝·帕拉雅篇

夏亚篇的NT驾驶员柯丝的路线，从另一个角度展现逆袭夏亚的剧情。

不同难度通关后获得历史介入POINT				
EASY	NORMAL	HARD	VERY HARD	True End
1500	3000	4500	6000	3000

时间是阿克西斯落下作战开始的时候，首先需要迎击朗德贝尔队，优先处理带有TARGET字样的目标。

目的：击破朗德贝尔队
达成条件：阿克西斯内敌人全击破、10回合经过
败北条件：阿克西斯被制压、柯丝战死、夏亚总帅战死

防卫阿克西斯，低难度下委任即可通过，veryhard模式则要注意。中途出现敌方增援部队，部分敌人母舰会无限涌兵，需要先把母舰击破为好。地球寒冷化用核搭载**ムサカ**四号舰需要防卫以防被击破。发言力超过6000后友军出现增援部队**ギラ・ドーガ**3机。发言力超过7000后获得补给物资，部队耐久、物资、疲劳恢复20%。发言力超过9000后获得一个小队战力补充。**ギラ・ドーガ**指挥官机1机、**ギラ・ドーガ**5机。发言力超过12000后获得NT专用机**ヤクト・ドーガ**。发言力超过15000后再次获得补给物资，部队耐久、物资、疲劳恢复50%。

哈撒韦机体出现后将其击破，柯丝与其接触的话进入史实ED。接着将敌方旗舰**ラー・カイラム**击破。朗德贝尔队全灭后ED。

True End需要发言力20000以上，在哈撒韦出现前将阿姆罗击破发生撤退事件。哈撒韦和珍出现后只击破珍（双方存活的话下一回合柯丝死亡）。之后保持哈撒韦不被击破状态下击破**ラー・カイラム**下一回合阿姆罗再次出现，将其击破后下一回合进入最良结局（如果该回合将敌方全灭的话会进入其他结局需要注意）。

历史介入单位

游戏中每个角色篇章不同难度第一次通关以及最良结局第一次取得都会取得历史介入点数，再次游戏的时候可以使用这一点数选择历史介入单位助阵。使用后点数不会减少，可以放心最大限度使用。UC独角兽的巴纳吉、伏卢福隆托尔等人协机体加入需要的点数甚至需要所有角色所有难度通关一遍才能满足。初期比较时候刷历史介入点数的篇章有0079的阿姆罗篇、朵兹鲁篇和柯丝篇，三人的史实ED都是可以短短几回合到十几回合便能通关的短小篇章，且难度不高委任模式也能通过。

人物技能一览

战斗技能一览

战技	
名称	效果
陆上战技	地上战全属性值+10%
砂漠战技	砂漠战全属性值+20%
森林战技	森林战全属性值+20%
山岳战技	山岳战全属性值+20%
水中战技	水中战全属性值+20%
空中战技	空中战全属性值+20%
宇宙战技	宇宙战全属性值+10%

隐秘·索敌	
名称	效果
隐秘行动	索敌回避率+10%
潜伏行动	索敌回避率+30%
隐秘起动	索敌回避率+20%/移动力+1
侦察技术	索敌成功率+10%
侦察巧者	索敌成功率+20%
兵器调查	索敌成功时敌性技术EXP入手（+1）
兵器分析	索敌成功时敌性技术EXP入手（+2）

射击

提升战斗时射击命中率的技能。虽然技能强大，但是只在长距离战（2~3格以上）时有效果，需要注意搭乘兵器装备的武器射程。

名称	效果
狙击手	射程2以上战斗中命中率+10%
狙击大师	射程2以上战斗中命中率+20%
炮击手	射程3以上战斗中命中率+10%
炮击大师	射程3以上战斗中命中率+20%

武器	
名称	效果
格斗术	格斗武器使用率+30%，格斗伤害+10%
格斗大师	格斗武器使用率+60%，格斗伤害+20%
铳器使	射击使用率+15%
铳器大师	射击使用率+30%
盾使	盾防御率+5
盾大师	盾防御率+10

指挥	
令指挥范围内的部队攻击命中率与攻击回避率上升的技能。 与人物属性「指挥力」的效果类似，不过对同一小队内的单位无效果这一点不同。	
名称	效果
攻略指挥	指挥范围内部队攻击命中率+15%
攻略巧者	指挥范围内部队攻击命中率+30%
防卫指挥	指挥范围内部队攻击命中率+15%
防卫巧者	指挥范围内部队攻击命中率+30%
英雄指挥	与[攻略巧者]同效果/与[防卫指挥]同效果/英雄威严下敌士气低下-10

回复・节约	
有关耐久与物资的技能。全部地形每回合回复耐久和物资回复效果，以及战斗时的物资消费节约效果。	
名称	效果
应急整备	耐久2%回复
机体修理	耐久4%回复
物资回收	物资2%回复
物资调达	物资4%回复
弹药节约	战斗后物资消费量-10%
弹药抑制	战斗后物资消费量-20%

改造	
不消耗资金及发言力改造兵器的便利技能。不过需要注意的是实行改造指令后疲劳度变最大，且消费掉全部物资。	
名称	效果
出力改造	出力改造等级+1
装甲改造	装甲改造等级+1
推力改造	推力改造等级+1
燃料改造	燃料改造等级+1
博士改造	出力改造等级+1/装甲改造等级+1/推力改造等级+1

兵器强化	
名称	效果
高速机动	移动力+1
神速机动	移动力+2
构造把握	限界性能+10%/武器使用率+15%
性能发挥	限界性能+20%/武器使用率+15%
限界突破	限界性能+30%/武器使用率+15%/盾防御率+5%/移动力+1

制压	
有关据点制压的技能。据点制压时入手资金和资源、减轻据点制压时的开发度降低等效果。	
名称	效果
资金押收	据点制压时入手据点收入x1的资金
资金略夺	据点制压时入手据点收入x2的资金
资源押收	据点制压时入手据点生产x1的资源
资源略夺	据点制压时入手据点生产x2的资源
治安维持	减轻据点制压时据点开发度的低下（-2）
交涉技术	减轻据点制压时据点开发度的低下（-4）

人格技能一览

连携强化	
与友好角色同一小队战斗时4项属性值射击/格斗/防御/反应上升的技能。 友好角色是指原作中恋人、友人、战友等原作中有因缘的设定。	
名称	效果
友情之力	友好角色1人以上属性值+5%
爱情之力	友好角色1人以上属性值+10%
忠义之力	友好角色1人以上属性值+10%
部队连携	友好角色人数×属性值+5%
3机连携	友好角色人数×属性值+15%

他者影响	
对同小队的异性角色产生或受到影响的特殊技能。	
名称	效果
女性魅力	男性角色士气+10，功绩值10%上升
女主角	男性角色士气+15
女权主义者	本人士气上升（+女性角色数x5），女性角色士气+5
女性崇拜	本人士气上升（+女性角色数x10）

性格	
名称	效果
冷静沉着	战斗后疲劳低下-1、战斗后士气变动-1与[防卫指挥]同效果
冷酷非道	战斗后士气变动-2/敌士气低下-10/[攻略指挥]と同效果/[资金略夺]と同效果
勇猛果敢	战斗后士气变动+1/敌士气低下-10与[攻略指挥]同效果/男性角色士气+5
豪杰武威	战斗后士气变动+2/敌士气低下-2与[攻略巧者]同效果/男性角色士气+10

性质	
根据性质・体质不同影响战斗后疲劳变化与负伤后的复归时间的技能。	
名称	效果
病弱	战斗后疲劳增加+1/战斗后士气变动-1 战斗后物资消费量10%低下
热血	战斗后疲劳减轻-1/战斗后士气变动+1 负伤后的复归期间-1
不屈	战斗后疲劳减轻-2/战斗后士气变动-1 负伤后的复归期间-2
屈强	战斗后疲劳减轻-3/战斗后士气变动-2 负伤后的复归期间-3

鼓舞	
使角色能够使用「鼓舞」指令的技能。	
名称	效果
叱咤激励	鼓舞上升士气（+10）
人心掌握	鼓舞上升士气（+20）
战意煽动	鼓舞上升士气（+30）
领袖	鼓舞上升士气（+30）、同小队内男女角色士气+5、据点制压时开发度低下减轻（-2）
女王	鼓舞上升士气（+30）、同小队男性角色士气+10、据点制压时开发度低下减轻（-2）

NT・强化人类技能一览

NT	
能够使用特殊指令「感知」、NT专用兵器限界性能上升、浮游炮等NT专用武器使用可能的稀有技能。	
名称	效果
战意感应	感知指令使用可能
初期NT	感知可能/NT兵器性能发挥/NT武器使用
觉醒NT	感知可能/NT兵器性能强化/NT武器强化/战斗后士气变动＋1
战斗型NT	感知可能/NT兵器性能最大/NT武器强化/战斗后士气变动＋1/格斗术/压力造成敌士气低下-10
感应型NT	感知可能/NT兵器性能强化/NT武器最大/战斗后士气变动＋2/炮击术/压力造成敌士气低下-20
真性NT	感知可能/NT兵器性能最大/NT武器强化/战斗后士气变动＋1/狙击术/盾使/压力造成敌士气低下-10

强化人类	
基本具有与NT技能同样效果的强力技能，不过有战斗后疲劳积蓄增加的副作用。	
名称	效果
轻度强化	NT兵器性能发挥/NT武器使用/战斗后士气变动＋1
重度强化	感知可能/NT兵器性能强化/NT武器强化/战斗后士气变动＋2/疲劳增加＋1/狙击术/压力造成敌士气低下-10
安定强化	感知可能/NT兵器性能强化/NT武器强化/战斗后士气变动＋1
遗传强化	感知可能/NT兵器性能强化/NT武器最大/战斗后士气变动＋1/疲劳减轻-1/压力造成敌士气低下-10/炮击术
再强化	感知可能/NT兵器性能最大/NT武器强化/战斗后士气变动＋2/疲劳增加＋2/格斗术/压力造成敌士气低下-20

特殊技能一览

特殊技能	
特殊技能是持有者极少的强力技能。战斗后取得经验与功绩值增加的技能与并有多种技能效果的技能等等。	
名称	效果
战斗的才能	取得经验值+20%
隐藏的才能	取得经验值+40%
天赋的才能	取得经验值+60%
出世欲	取得功绩值+20%
名家出身	取得功绩值+40%/物资2%回复
精英	取得经验值+20%/取得功绩值+20%
官二代	取得功绩值+60%/物资2%回复/耐久2%回复
机械狂热	耐久2%回复/索敌成功率+10%/索敌成功时敌性技术EXP入手（+1）
幸运	索敌成功率+10%/索敌回避率+10/取得经验值+20%
恶运	索敌成功率+10%/索敌回避率+10/负伤后的复归期间-1/盾防御率+5%
保身术	耐久2%回复/索敌回避率+10%/盾防御率+5%
游击战术	砂漠・森林・山岳战全属性值+20%/士气范围内部队の攻击回避率+15%/索敌回避率+10%
野外求生	耐久2%回复/战斗后物资消费量-10%/物资2%回复/战斗后疲劳减轻-1

最终兵器少女觉醒！

我相信很多玩家如笔者一样因为HUKE的原画与黑岩原作动漫，从本款游戏公布之初就报以了极大的关注与期待，尤其是当得知游戏将以JRPG为卖点的时候肯定着实激动了一把，因为在传统概念里优秀JRPG代表着充实的游戏内容与丰富可玩的游戏系统，更代表着对细节的追求，但是等到实际玩到游戏之后，至少笔者是略感失望的，先不说HUKE的人设已经崩坏得面目全非，游戏名义上是JRPG，但是游戏内容与模式稍显单调，长时间游戏难免乏味，游戏主打的依然是剧情交待，其他部分都是剧情的辅助……总而言之，这款游戏推荐给对黑岩特别有爱或者不希望去适应复杂游戏系统只想快速通关体验游戏的玩家一试。

□文／小雨



PS Portable PSP	本刊译名：黑岩射手		2011年8月25日	
	角色扮演	imageepoch	6279日元	日版
	UMD	1人	1294MB	17岁以上

BLACK★ROCK SHOOTER 实用小贴士

イケニッショソ技能是整个游戏中最为逆天的技能，也是后期攻略BOSS必不可少的技能，该技能效果是强制冷却除本身外的其他技能，后期在这个技能的辅助之下可以快速连续对BOSS造成巨大伤害。

因为按照游戏设定在敌人麻痹之后单手剑与全体单手剑攻击会加倍，所以以イケニッショソ技能为前提的基础上再装备狙击枪技能和单手剑与全体单手剑技能是后期对付BOSS的推荐技能配置之一，具体使用方法如下：

一、　用狙击枪麻痹BOSS。
二、　连续使出单手剑与全体单手剑。
三、　使用技能强制冷却其他技能。
四、　再次使用单手剑与全体单手剑攻击。
五、　通过回复药冷却所有技能。
六、　重复之前动作……

BLACK★ROCK SHOOTER 游戏操作

非战斗状态	
摇杆/方向键	移动
L/R键	调整视角
□	打开地图
△	打开菜单

战斗状态	
摇杆/方向键	瞄准
□	普通射击
○	回避
×	防御
L键	调出道具列表（暂停战斗）
R键+□/○/×/△	使用相应的技能

BLACK★ROCK SHOOTER 主线流程攻略

STAGE 1-1 最終兵器の目覚め

推荐等级 Lv2

游戏第一关，基本以熟悉系统为主。四场战斗之后学会回避技能，敌人发动攻击之前会闪光，很好判断，利用回避技能躲避敌人攻击就好。第二个阶段结束后会出现对话，返回到起点回复HP才能继续。



STAGE 1-2 ジエネレータを破壊せよ

推荐等级 Lv4

第三个区域有箱子可以取得回复道具，通过战斗可以学会第一个装备技能チャージショット。在最后区域发生BOSS战，注意敌人阵形中间的“树状敌人”可以不断召唤杂兵，优先消灭掉。



STAGE 1-3 脱出ルートを確保せよ

推荐等级 Lv5

一路清理杂兵前进，注意途中有箱子可以拿到回复道具。途中击破箱子后可以发现一个回复点，但是这种黄色回复点不能存档。抵达目标区域后，发现在之前剧情中出现的大型敌人，开始BOSS战。

敌人固定的会先发射一枚麻痹弹，躲避之后时刻注意BOSS身体的闪光然后进行躲避，现在他的攻击力对我们还是很致命的。BOSS靠近之后会一直采用近战攻击，这个时候注意躲避即可过关，时刻注意使用回复道具加血，道具很容易得到不用心疼。



STAGE 1-4 続·脱出ルートを確保せよ

推荐等级 Lv7

这里有两条路可供玩家们选择，不用犹豫选择哪一条才是正确路线，建议每一条都走一走，顺便清怪练级。如图遇到新敌人（轮胎怪？！）的道路为推进游戏进行的道路

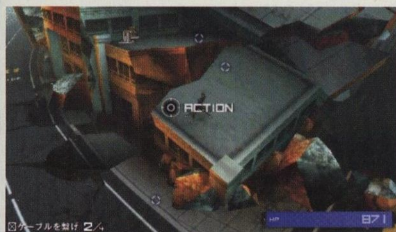
BOSS战是本关遇到的两种新敌人，他们会一起上阵，因为略有难度，所以建议先存档回复。注意“绿色长腿”敌人攻击方式有两种，跳到我方近身攻击杀伤力很大，此招要在其闪光之后立刻回避，否则很难躲开。

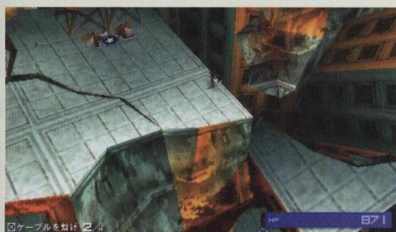
STAGE 1-5　GGゲートを開放せよ

推荐等级	Lv 8

前期任务为找到四个电力装置并启动它们









最后BOSS战，从这里开始每大关的最终BOSS都具有两次血槽。本关BOSS攻击比较容易回避，但大家需要注意她第二血槽开始的时候会使用一个杀伤极高的技能，击倒BOSS后进入拼剑模式，需要连点○键来结束战斗（以后每个BOSS都需要此步骤）。





STAGE 2-1　PSSコミニュケーション

推荐等级	---

跑地图与NPC对话的关卡，先与区域1和区域2里的所有NPC对话之后，回到一开始交给黑岩任务的NPC处会拿到一把钥匙，把钥匙交给大门边上的NPC，最后回到最初NPC处对话交差。本关分别从断桥的两边下去可以各拿到一个箱子。



STAGE 2-2　陽動作戦ビギー·ニンジャ

推荐等级	Lv9

驾驶摩托车的关卡，第一次接触难度不小，需要先适应一下。摩托车部分结束后，点燃区域里的信号弹并击破敌人即可过关。注意：以此关开始的三场摩托驾驶关卡无双完成可以获得相应勋章。

【摩托驾驶讲解】

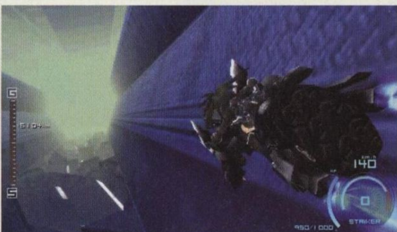
①左右移动控制摩托车向左右靠拢。



②摩托车快要撞上敌人的时候屏幕上会出现JUST字样，此时左右移动可以消灭敌人。

③消灭5个敌人可以激活机枪，按□键可以开枪扫射。右下角圆圈的倒计时，数字代表已杀敌数，倒计时结束杀敌数清0。

④当画面中出现向左或向右的箭头时，连点相应方向操纵摩托车上墙行驶。



⑤画面左边现实已走路程；右边靠下位置显示最大HP与当前HP。

STAGE 2-3　陽動作戦摩天楼キャンバー

推荐等级	Lv11

和STAGE 2-3攻略方法完全一样

STAGE 2-4　ブリュンヒルデと合流せよ

推荐等级	Lv11

摩托部分和之前两关一样只是敌人更加棘手，多试几次自然可以通过。摩托部分结束之后进入三连战，第三战为一堵不断靠近的墙，如果没能在其贴近之前将其击破，它会在黑岩身边进行自曝，此时需按×键防御。

STAGE 2-5　地上800mの刺客

推荐等级	Lv12

本关必须清理全部杂兵才能前进，在屋顶遇到本大关BOSS，剧情结束后开战。



BOSS基本攻击模式有两种，远程应在其闪光之后立刻进行回避，近战BOSS会先瞬移两次到黑岩面前，此时快速按下○键即可躲避；BOSS的分身技能比较讨厌，需要我们自行区分，第一条血槽的时候真身血槽旁有X2标志，第二条血槽时则需要观察哪个使用技能……其实最简单的应对方法就是无差别攻击。

STAGE 3-1　地球最後の女性はどこに?

推荐等级	Lv13

开始寻找人类最后一位女性，本关很简单，按照地图前进即可。在尽头发生BOSS战，会放干扰波，被击中就不能自动瞄准，需要手动锁定敌人。难度不高其实就是未来的杂兵一只。

STAGE 3-2　ロスコルの通信を回復せよ

推荐等级	Lv14

本关场景比较空旷，需要靠地图和指示箭头还有地上的标记来指引道路。从剧情知道本次任务就是击毁所有的干扰机器人，干扰机器人的特点是机动性好，以远程攻击为主但攻击威胁较小。

STAGE 3-3　救難信号を発信源へ!

推荐等级	Lv15

跟着箭头指示走，顺便清理杂兵，走到一个房子附近就任务完成了。

STAGE 3-4　クリティカル·トラブル

推荐等级	Lv16

本关遇到新的敌人，机动性很强，最好先用技能将其麻痹，然后展开攻击。一路前行到目标地点，我方部队被全灭，只剩黑岩与BOSS决战。

BOSS有两种普通攻击两个技能：普攻一为远程武器，可以在其闪光后举起武器的时候进行回避，普攻二为近战，伤害较高，需要把握回避时机，如果被击中要抓紧回复；技能一与黑岩那个技能类似，属于慢慢回复HP的技能，第二个技能需要快速回避或者防守应对，被完全击中的话是很疼的。

STAGE 3-5　…………

推荐等级	---

交待剧情的关卡，主要是看漫长的剧情动画。



STAGE 4-1 樹海探索、ママのもとへ

推荐等级	Lv17

本关可以拿到三个箱子。走到地图尽头触发剧情，然后寻找并消灭7只杂鱼即可过关，没什么难度。

STAGE 4-2 ナナ、曖昧な記憶

推荐等级	Lv18

攻略到这里，大家应该已如笔者一样觉得游戏的推进形式与地图场景的略感单调。没有什么可说的，除了地图比较大外，毫无难点，被封住的道路只要清理敌人即可打开。

STAGE 4-3 別行動と来訪者

推荐等级	Lv20

地图很大，道具箱却很少，如图所示两个区域各有一个道具箱。





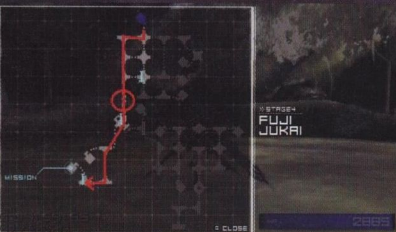
如果大家对练级没有需求的话可以直奔MISSION点打掉可以召唤敌人的"树状敌人"。

STAGE 4-4 ロストユー·ミスユー

推荐等级	Lv22

限时关卡，要求10分钟内与NANA会合，如果5分钟内完成任务有勋章拿。

选择如图路线是最快的前进方式，在图中标注出的区域必须清空区域内所有敌人才能继续前进。来到MISSION点前一个区域需要干掉结界之前的敌人，然后在该存档回复，进入MISSION点区域展开BOSS战。进入MISSION点之前时间还剩5分钟以上的话即可获得勋章。











STAGE 4-5 ママと嘘と危険なワナ

推荐等级	Lv23

地图较为简单拿过箱子之后直冲BOSS所在区域进行BOSS战。

BOSS是目前位置行动速度最快的一个，其普通攻击有四种：一是瞬移到近身用脚攻击，对付此招在BOSS消失之后立刻回避即可；二、三两种攻击均是通过射击完成，因为伤害不高回避难度大，建议不躲，硬抗即可；第四种是先用手指锁定然后发射毒弹，回避此攻击需要在其锁定之后进行回避。BOSS技能攻击有三种：除了给自己加速的技能外，两个攻击技能都是在第二血槽时使用，干扰技能不必多说，只需要在此技能失效后猛攻即可，另外一个放出诸多跟踪弹的技能堪称噩梦，在这里建议大家不要妄想躲过这个攻击了，老实的按×键防御+嗑药硬抗吧。击败BOSS后依旧拼刀过关。

STAGE 5-1 東京拠点シティ·イーター

推荐等级	Lv23

沿路清敌推进，到达目的地后遇到新式敌人，机动性很高，建议使用技能将其麻痹，然后进行猛攻消灭之。

STAGE 5-2 中央突破、ナナのもとへ

推荐等级	Lv24

依然是很单一的过程，推进清敌，在目的地处击倒敌人即可。

STAGE 5-3 リトル·オブスタクル登場

推荐等级	Lv25

同上……敌人强度略微上调……我估计此时此刻我们没有审美疲劳，黑岩自己都审美疲劳了！！！

STAGE 5-4 中央突破、最深部へ

推荐等级	Lv26

同上……坑爹有木有？！整个第五大关都很单调，黑岩带足回复药强推即可，敌人此时此刻看见这个贫乳萝莉估计要泪流满面了——你还有完没完啊！



STAGE 5-5 月下のピンク·ラビット

推荐等级	Lv27

干掉开始区域内的敌人之后可以在回复点进行存档回复，然后展开BOSS战。

本战相对于之前的BOSS战而言比较异类，第一次打的时候相信很多玩家会无从下手，其实打法很简单，战前黑岩的技能需要整备一下：杀伤力最大的群攻技能+麻痹性攻击技能+伤害最大的技能。本BOSS只有一血槽不直接参与战斗，她通过不断召唤浮游炮进行攻击，我们要先干掉所有的浮游炮（这里可以用到群攻技能），等BOSS落地后用技能攻击将其麻痹，然后快速造成伤害消灭BOSS，最后依然以拼刀结束战斗。





STAGE 6-1 月面宮殿

推荐等级	Lv28

崭新场景，敌人强度大幅度强化，建议如果不到30级最好先锻炼一下，否则打起来会很受伤，30级之后完全可以嗑药拼血到底了。本关任务就是跑地图，顺便清理敌人练级，为下一关最终BOSS战做准备。当然，如果没有练级需求的玩家可以放弃沿途杂兵直奔那些阻碍前进的敌人。

STAGE 6-2 アルティメット·ワン

推荐等级	Lv30

地图很简单，一路来到最终BOSS近前，剧情之后开战。毕竟是最终战了，BOSS实力无庸置疑，战斗时建议都利用回避进行躲闪，尽量避免长时间停留在一处，没有什么捷径，都打到这里了，如果把握不好回避的时机就多嗑药硬抗过去吧。



全武器入手办法一览表

BLACK★ROCK SHOOTER

名称	ATK	弹数	入手办法
ロックキャノン	15	6	初期
ブルースクエア	25	7	NANA遇见后
ダインハルコン	50	8	全自由任务达成
ハイペリオン	60	8	噩梦之中 全BOSS击破

全勋章获得与奖励内容表

BLACK★ROCK SHOOTER

STAGE 1

编号	名称	获得条件	奖励内容
1	ファーストレコード	完成4次战斗	按○键回避技能激活
2	GGブリッジ電源供給	恢复电力任务完成	HP+70
3	レディ・パープル	跟踪神秘女	自由任务开启
4	イーター破壊	イーター7体破坏	获得技能チャージショット
5	ホーネット破壊	ホーネット20体破坏	ATK+8
6	ジャンボヘッド破壊	ジャンボヘッド8体破坏	获得技能ディフェンサー
7	ウィール破壊	ウィール10体破坏	获得技能リジェネレート
8	チキン破壊	チキン2体破坏	DEF+10
9	ゴールドディスクA	破坏4个黄金怪	图片
10	ゴールドディスクB	破坏8个黄金怪	声音
11	ゴールドディスクC	破坏12个黄金怪	图片
12	真紫リベンジャー	击破自由任务中的BOSS	电影
13	ポストマンブルース	信件无损送达	ブレードキル强化
14	照れすぎラビッツ	粉红女EX任务破坏全怪物	画廊【ナフエの鼻歌】取得
15	泣きっ面にハチ	诱导弹击破EX关大红蜂5体	诱导弹强化
16	再戦！シズ＆カーリー	击破シズ＆カーリー EX	とあるエイリアンの日常3开启任务

STAGE 2

编号	名称	获得条件	奖励内容
1	ヘビー・スモーカー	主线任务完成	HP+70
2	セーブドライビング	3个摩托车任务无伤完成	技能ヒートフリー
3	レッド・ウィッチャー	跟踪神秘男	自由任务开启
4	キューブ破壊	キューブ20体破坏	技能ヴォルカノン
5	ブーツキャット破壊	ブーツキャット10体破坏	ATK+8
6	ウイリアー破壊	ウイリアー25体破坏	DEF+10
7	ハンド破壊	ハンド10体破坏	技能スキルブースト
8	ゴールドディスクA	破坏4个黄金怪	图片
9	ゴールドディスクB	破坏8个黄金怪	声音
10	ゴールドディスクC	破坏12个黄金怪	图片
11	紅蓮リベンジャー	击破自由任务中的BOSS	电影
12	打撃の極み	战锤破坏5个白柱子	战锤强化
13	セーフドライビング2	2个EX摩托任务无伤	技能オーバーリミッ
14	カウントダウン	紫女EX倒计时结束后破坏全怪	アグレッサー强化
15	再戦！ナフエ	击破ナフエ EX	とあるエイリアンの日常5开启任务
16	再戦！ザハ	击破ザハ EX	とあるエイリアンの日常6开启任务

STAGE 3

编号	名称	获得条件	奖励内容
1	人類最後の女	找到nana	HP+70
2	人類は滅亡した	……	获得服装 失去的一切
3	イエローブリザード	跟踪神秘兄妹	自由任务开启
4	バイター破壊	バイター20体破坏	ATK+8
5	ヘヴィギア破壊	ヘヴィギア5体破坏	DEF+10
6	スモーカー破壊	用技能チャージショット破坏スモーカー5体	チャージショット强化
7	グリンピース破壊	グリンピース10体破坏	技能スタンナイフ
8	ジョン・ドー破壊	ジョン・ドー5体破坏	技能ブレードキル
9	ゴールドディスクA	破坏3个黄金怪	图片
10	ゴールドディスクB	破坏6个黄金怪	声音
11	ゴールドディスクC	破坏9个黄金怪	图片
12	黄金リベンジャー	击破自由任务中的BOSS	电影
13	ダメージ限界突破	nanaEX中累计99999伤害	获得服装 学生装
14	レア・エネミー	兄妹EX中破坏一红色怪	技能 スキルブースト 强化
15	ホワイトアウト	绿毛EX中破坏白色墙壁怪	技能 アブソリュートゼロ强化
16	再！リリオ	击破リリオ EX	とあるエイリアンの日常4开启任务

STAGE 4

编号	名称	获得条件	奖励内容
1	エスコート・ナナ	护送nana通过	HP+70
2	ハリーアップ！	5分钟内找到nana	服装 普通服装
3	グリーン・チェイサー	跟踪神秘男	自由任务开启
4	ヴェスプ破壊	ヴェスプ12体破坏	技能トレイサーガン
5	ヴァンパイア破壊	ヴァンパイア15体破坏	技能ウォーハンマー
6	ショットマン破壊	ショットマン10体破坏	技能アグレッサー
7	コーンヘッド破壊	ショットマン10体破坏	ATK+8
8	スパイダー破壊	ヴォルカノン 破坏スパイダー5体	ヴォルカノン 强化
9	ゴールドディスクA	破坏4个黄金怪	图片
10	ゴールドディスクB	破坏8个黄金怪	声音
11	ゴールドディスクC	破坏12个黄金怪	图片
12	深緑リベンジャー	击破自由任务中的BOSS	电影
13	ワイルドターキー破壊	兄妹EX中击破一50级怪	技能イケニッショソ
14	メテオインパクト	用技能スターコメット破坏インキャリアーを1体	スターコメット 强化
15	サバイヴァー	绿毛EX残留50%以上HP	リジェネレート 强化
16	再戦！ミー	击破ミー EX	とあるエイリアンの日常1任务开启

STAGE 5

编号	名称	获得条件	奖励内容
1	ナナの元へ……	帮助nana返回	HP+70
2	踊るピンクラビット	ナフエ击破	自由任务开启
3	ブルバイター破壊	ブルバイター15破坏	ATK+8
4	クロウラー破壊	クロウラー15破坏	技能スターコメット
5	ガンナー破壊	ガンナー5破坏	スタンスナイプ 强化
6	ミニ・ラビット破壊	ミニ・ラビット20破坏	技能アブソリュート0
7	ヘルスタンプ破壊	ヘルスタンプ15破坏	DEF+10
8	ピンククレイドル破壊	用技能ブレードキル破坏ピンククレイドル5体	ブレードキル 强化
9	ゴールドディスクA	破坏3个黄金怪	图片
10	ゴールドディスクB	破坏6个黄金怪	声音
11	ゴールドディスクC	破坏9个黄金怪	图片
12	桃色リベンジャー	击破自由任务中的BOSS	电影
13	ダンスバレット	用技能ヴォルケイン破坏ザハズダイス5体	ヴォルケイン强化 Extra限定
14	斬撃の極み	用技能イクサ・ブレード破坏カブトマッシャー5体	全体技能BBジェノサイドExtra限定
15	射撃の極み	用技能バーストショット破坏カブトガンナーを5体	全体技能フォトンシャワー Extra限定
16	再戦！マズマ	击破マズマ EX	とあるエイリアンの日常2任务开启

STAGE 6

编号	名称	获得条件	奖励内容
1	A級エイリアンの王	エイリアン击破	HP+70
2	シング・ラブ	一周目完成	二周目任务开启
3	ゴールドディスクA	破坏3个黄金怪	图片
4	ゴールドディスクB	破坏6个黄金怪	声音
5	ゴールドディスクC	破坏9个黄金怪	图片
6	漆黒リベンジャー	击破自由任务中エイリアン	电影
7	ハント・クイーン	自由任务全部完成	武器ダインハルコン
8	ゴールドラッシュ	破坏所有黄金怪	服装 ムーン・ラビット Extra限定
9	PSSリメンバー	PSS任务全完成	追記、10月24日任务开启 Extra限定
10	ベターEND	完成二周目	nana一起生还
11	ナナ・オールウェイズ	完成nana任务	追記、気まぐれな彼女任务开启 Extra限定
12	RE:デストロイ	全BOSS制霸EX(51级)	技能ステルスExtra限定
13	エイリアンRUSH!	最后一战BOSS全胜(52级)	武器ハイペリオンExtra限定
14	ホワイト・ナイトメア	WRS/白岩 击败(55级)	とあるエイリアンの日常7任务开启 Extra限定
15	レベルMAX	BRS/黑岩 达到50级	服装 プールサイド
16	BRSマニアクス	收集全成就	スペシャル取得 Extra限定

全回复道具对照说明表

BLACK★ROCK SHOOTER

道具名称	道具效果	道具名称	道具效果
リペアラー200	回复200HP	MAXチャージ	全部技能冷却回复
リペアラー500	回复500HP	ボディクーラー	异常状态：过热恢复
リペアラー800	回复800HP	レストアシッド	异常状态：腐蚀回复
リペアラー1000	回复1000HP	レストスポイル	异常状态：腐坏恢复
リペアラー1500	回复1500HP	レストパイソド	异常状态：麻痹回复
ナノリペア50%	回复50%HP	レストダウン	异常状态：能力低下回复
ナノリペア100%	回复100%HP	レストシール	异常状态：封印回复
△チャージ	△技能冷却回复	レストバッド	全部异常状态回复
□チャージ	□技能冷却回复	ATKブースト	攻击力提升
○チャージ	○技能冷却回复	DTKブースト	防御力提升
×チャージ	×技能冷却回复		

非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期

08.25-09.07



主任 宇多田

最近一直在玩《PES2012》的DEMO，在这次试玩版中玩家可以看到作品的进步，同样也能发现一些这样那样的缺点，比如慢镜回放丢帧不流畅的现象等。控制无球队员的跑动这一新系统个人感觉有些华而不实，也许是自己还没有完全熟悉，总体来说游戏还是有明显进步的，只不过想要重新拿回足球游戏第一的宝座还需要些时间。另外Z53E相比Z53Z的奖杯噩梦来说明显简单了很多啊，游戏系统也比之前的帝国系列丰富了不少，喜欢本作的玩家可以参考一下这期由我负责的攻略。



科员 蔬菜汁

学生党迎来了开学的日子，我们也迎来了游戏试玩的日子，又到了两周一次的评分时间了，心里特别激动，因为本周有一个不错的游戏，正好借试玩的名义好好把玩一下。说到开学，其实学生党们千万别不知足，小编们只有羡慕、嫉妒、干瞪眼的份儿了，不过幸亏我们还有新游戏可以试玩，就像期待开学以后能遇到很多新入学的妹子和帅锅的那种心情一样，让我们以崭新的面貌、抖索精神，一起去迎接新游戏、新妹子和新帅锅吧，把烦恼和不安都抛到一边吧，今天注定又是美好的一天。



清洁工 小紫

半个月以来的时间，小紫经常在码字之余参与到《超级街霸4AE》的战斗中，大家在一起对战时的乐趣真是令人舒爽，时常爆发出一阵阵的欢呼。而在其他休闲的时间里，想起之前自己很想玩的一款游戏《信赖铃音 肖邦之梦》。对于RPG很是喜欢的自己，当年因为没有主机而处在只能观看资料的阶段。结果正准备找时间游戏的时候，才发现自己手头还有很多都没有打穿。不知道在什么时候开始就已经攒了一堆出来，而多数情况下，PSP起到的作用和MP4一样只用于背单词上面。



被研究 赤银

这阵子玩得最多的应该就属《新基连野望》了吧。这个游戏真的是相当深奥啊，控制全军执掌大局的感觉着实令人感觉不错，驾驶员模式也别有一番滋味与临场感，推荐所有喜欢高达喜欢UC历史的同学尝试一下呢。其他《尸体派对 影之书》也还不错，可以算是对前作的一种补完。倒是《怪物猎人P3HD》很不给力，和PSP版基本完全没有不同，虽然限定版的耳机还是可以用一用的，尽管其实音质也并不是太好。下一期的游戏姑且待定《无尽传说》好了，希望NAMCO能够给力一点吧。



战国无双3 帝国



PS3

KOEI TECMO

2011年8月25日　1~2人

策略模拟　12岁以上

本作以《战国无双3Z》为基础，添加了策略模拟要素而成的作品。游戏中玩家将扮演日本战国时代的诸侯势力，通过强化自国国力、侵略他国以及保卫自国领土等方式，从而达成统一天下的终极目标。

推荐人群

- 无双系列死忠；
- 喜欢简易版策略模拟的玩家；
- 日本战国控；
- 想看各种无厘头剧情的人

帝国系列一直没什么太大作为的最主要原因，是因为玩家心目中策略类游戏需要像《信长之野望》那样，而不是简简单单的下几个命令。本作在策略方面丰富很多，虽达不到玩家的期望，但可玩度还是有一定提升的，战斗部分依旧使用区域控制的方式，打斗手感和之前的Z53Z没什么区别，只不过习惯了三国无双系列的玩家也许会觉得战国无双砍的不爽快。

终于可以扮演战国时代大名在游戏中过一把瘾了（伪）。情报部分和攻略指令都简单明了，更加洗练。提高设施的等级以后，所不光可以提高效果，而且还会对视觉有所冲击。战斗时的动作那是一如既往的爽快，可以变更难易度，所以初学者也不必皱眉头。对本国给予相当发展的话，在战斗中会得到各种各样的实惠。不过我最喜欢的还是"战史演武"模式，嗯嗯。

本作给自己的明显印象是，这货和之前作品比较真是没什么大变化。自己游戏时总感觉人物跑动速度变快了，当然也有可能是本人的错觉。至于敌人AI设定也没有比之前提高多少，升级变的很快，但每一关开始时经验值都会重新计算。在中后期关卡中想要挑战高等级对手，就必须先砍杂兵练级，好在游戏画面制作还算不错，在无聊的刷级途中不会玩的太痛苦。

一直对《帝国》系列一点好感都没有，好好的砍草动作游戏，偏偏要加上没有什么必要的策略要素。结果战斗还是割草，完全没有意义啊。本作里面虽然新增加了箱庭内政，但是实际上还是有着不小的局限性。给人的感觉就像是在劣质的模仿经典，和真正的策略类游戏没法比。虽然有熟悉的角色出场挣取一些脸熟的加分，但是却无法掩盖游戏本身素质平平的本质。



怪物猎人P3 高清版



PS3

CAPCOM

2011年8月25日　1~4人

动作　15岁以上

本作以去年年底发售的《怪物猎人P3》为基础，将游戏画面提升至符合PS3的HD画质。游戏中的怪物、地图、装备和随行艾路猫都会以HD画面表现在大荧幕上，另外本作游戏还可以和PSP共享记录存档。

推荐人群

- 各位猎人们；
- 动作类游戏爱好者；
- 有充足时间上线联机的玩家；
- 不在乎本作没有奖杯设定的人

把一款足够经典的游戏HD化搬到PS3平台，我只能说C社这次又赢了。虽然没有加入奖杯系统让我这种奖杯控伪非猎人很不爽，但是对于一款优秀的游戏来说这些都只不过是修饰品而已，游戏画面对于一个PSP高清化的游戏来说已经很不错了，另外游戏本身也很便宜，各位猎人们就不要再犹豫了，赶快把游戏买回来约几位好友一起上线狩猎吧！

PSP和PS3共用存档，出门在外上班、学习的时候可以使用PSP战斗，回到家则换成用PS3狩猎，大大延长了猎人的持续时间，绝妙。PS3的右摇杆追加了照相机操作，让游戏性大大提高。对应3D电视的立体画面，更是让本作的临场压迫感变得无比强大，另外，本系列历代作品的开篇动画和生态视频影像都收录在光盘的特典中，让本作的收藏性大大提高。

这次的《怪物猎人携带版3 高清版》与之前PSP版几乎没有任何区别，画面也没有上升多少，给出8分的高分完全是对于游戏性而言。本作收录了前几作中怪物出场的CG，游戏还支持3D影像输出（3D效果真的是不错），作为收藏还是具有一定价值的。但在游戏内容上毕竟与PSP版没有任何区别，已经在PSP上游戏超过200个小时的自己也并没有过多去游玩本作。

如果在PSP上的《P3》之前推出本作，那么我至少要给9分（虽然《P3》我也给的是9分吧），但是作为PSP高清重制系列这明显是不可能的。是不是我可以这么理解，今后所有的PSP重制系列全都是如本作一般仅仅起到了一个高清放大器的作用？除了解析度拉大后边缘平滑化了一些之外，我真的找不到其他胜于PSP原版的地方了。或许是我的要求太高了，但是没爱谁会管你游戏好坏？


34分

黑岩射手



PSP

imageepoch
2011年8月25日 1人
角色扮演 17岁以上

《BLACK★ROCK SHOOTER》本是huke创造的一个少女形象，被supercell的ryo发现并为该角色写了一首歌曲，作品放到网上后获得观众的一致好评，去年推出过本作的OVA，这次是该作品首度游戏化。

推荐人群
原作FANS；
角色扮演类游戏中毒者；
被去年本作OVA震撼了的观众；
ACG三栖作战人员

感觉这种游戏FANS向的成分大一些，不过在赤银游玩之后的评价中可以看出本作游戏素质还是很不错的，即使不熟悉这部作品的人也可以尝试一下。在我印象中此类改编游戏大多是一些文字冒险，但这次的黑岩射手可是一款RPG，游戏每个关卡都有对应的奖励，需要玩家达成特殊条件才能解锁，本期杂志中还有小雨的攻略心得，大家记得要支持一下！

游戏的战斗虽然不是很复杂，但需要在一瞬间做出反应，判断究竟是防御还是回避。人类只剩下12人的设定、huke的角色设计、与外星人的激烈战斗这一系列如同化学反应般的组合，让玩家变得很燃，千言万语归结为一句话，就是世界观和系统设定的都十分扎实、有嚼头，越玩越有意思。BOSS战不是很变态，作为角色扮演游戏，游戏的平衡性不错，值得细细品味。

本作的游戏画面表现很是不错，片头音乐也是动感十足。特别值得一提的是，游戏中第二关的设计很能引起玩家儿时的回忆，追尾视角配合战斗爽快感极强。普通战斗中，使出必杀时的特效动画十分帅气，各类BOSS也颇具挑战。作为一款动漫改编的游戏，最初自己并不看好。但在游戏之后发现制作厂商诚意十足，私下不多的游戏时间也几乎全部投入了本作之中。

虽不是神作，但是能令我通宵游戏仍然丝毫不感到厌倦的作品，自去年底开始除了《MHP3》这还是第一个。战斗时的射击、防御、回避、技能使用的巧妙结合，给人以富有节奏感的策略体验。刷奖杯获得奖励的要素也非常令人十分有好感。主角人设自不必说，就连配角的性格也刻画的无微不至，战斗中通讯的对话常常使人忍俊不禁。总结起来，本作其实一点令我反感的要素也没有呢。


30分

尸体派对 影之书



PSP

5pb.
2011年9月1日 1人
冒险 17岁以上

本次一共包括七个章节，每章的主角都不同，游戏采用电子小说的方式进行，结合精神污染指数等，相比前作降低了游戏的动作成分，让喜欢文字冒险游戏的玩家可以没有任何阻碍的体验本作带来的乐趣。

推荐人群
玩过前作的人；
喜欢文字冒险类游戏的玩家；
日语水平过硬的玩家；
日式恐怖控？

文字冒险类游戏一向不是我的菜，首先咱的日语水平没有赤银那么厉害，其次这类游戏真的没什么地方可以吸引我的，我更喜欢找些这种游戏的剧情小说看看。去年发售的前作赤银还曾推荐我尝试一下，这次新作中每个章节控制的角色都各不相同，故事剧本依旧非常吸引人，游戏营造出的那种日式恐怖氛围也非常成功，喜欢这类游戏的玩家不要错过了。

萌系猎奇与死亡血腥紧紧结合在一起的恐怖游戏，虽然乍一玩有一种耳目一新的感觉，但是个人觉得萌和恐怖放在一起之后产生的化学反应，终究让彼此的魅力都大打折扣。所以，实际上本作带来的新奇和女生们撩人的样子大大超过了恐怖要素（个人意见），以至于在试玩的时候，会盯着某个女生被捆绑的镜头后，出神几分钟，然后才继续，其实已经在想别的东西了。

本作除了追加新角色之外，还改进了游戏系统。前作《尸体派对》中单一操纵角色在地图上探索，在本作变为了阅读文本进行冒险，游戏中惊悚探索要素制作精良，这也是小编认为本作最有趣的地方之一。在PSP末期，能玩到制作如此精良的文字冒险类游戏实属不易，比起同类不痛不痒的骗钱游戏来说，本作尽显诚意。喜欢此类型游戏的玩家可以欢呼了。

作为《尸体派对》的后日谈fandisk，本作只能算是不过不失吧。虽然也有令人眼前一亮的精彩部分，但这都是从前作继承而来的父辈财产。而新改变的文字冒险配合走各自地图探索，则不免让玩惯了《逆转》和《脱出》系列的人感到小儿科。当然，剧本和声优上倒是无需挑剔，虽然恐怖感和真正的恐怖游戏相比还差那么点距离，不过玩起来却倒也没有被坑爹的感觉呢。还不错哦。


30分

抵抗3



PS3

SCEA
2011年9月6日 多人
第一人称射击 17岁以上

本作是以对抗异形兽为主题的《抵抗》系列最新作，游戏设定在前作结束后的1957年，讲述杀死前作主角的前哨兵部队成员乔瑟夫·卡佩里为对抗合成兽，在已经沦陷的美国展开漫长战斗旅程的故事。

推荐人群
《抵抗》系列FANS；
射击类游戏爱好者；
觉得异型很萌的玩家；
有PS3主机的人

《抵抗》系列我只玩过前作以及PSP上的那部外传，作为一款SONY方的独占游戏，本系列拥有众多的支持者，游戏整体营造出的那种荒凉感让人思绪万千，与各种异型的战斗也使玩家能够感受到那种紧张刺激的压迫感，这场看似不可能胜利的战斗需要我们亲手去改变。另外本作支持PS MOVE体感设备，配合上专门为本作推出的枪身配件感觉再进行游戏会感到非常酷。

虽然晕3D，但还是收拾心情、像死鱼耷拉着眼一样，皱着眉头开始了这次很有抵触心理的游戏试玩。不过，真的很让人意外，战斗时异常激烈、哦不，应该说是异常惨烈，爆炸时鲜血四散、血肉横飞，说实话，我玩的时候确实有在手抖和喊出“哎呀”、“我擦”、“啊啊啊啊”之类的感叹词。既然说了“临场感十足”这样的好话，那么也说说不足吧，就是剧情实在老套。

本作作为《抵抗》系列续作并没有让人失望。游戏画面表现出色，激烈的战斗很容易让人投入其中。本作中敌人的AI相较前作变得很高，奇美拉战术性更强，它会躲起来等待玩家接近时再发动袭击，甚至还会翻阅障碍物从侧面攻击，这一点也使游戏性大大加强。而战斗的策略性也在本作得以全新体验。喜欢科幻类FPS的玩家们，拿起手中的武器战斗吧。

对欧美式射击游戏不感兴趣，这一点难免或多或少会影响我在评价这款游戏上的公正程度。而对于本作，我只能说它不是我的菜。和其他同类游戏相比我找不到它哪里有新鲜和创意的成分。打枪、杀怪，仅此而已。或许是由于我浅尝辄止没有发现这个游戏的精髓吧。但是很遗憾，这样的我没能在本游戏中找到哪怕一丝支持我继续玩下去的要素。在这里，我感觉不到快乐和成就感。

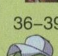
研究中心公告

就像上期预告的一样，本期评分有Z53E和MHP3HD这两款游戏赶上上期评分档期的游戏，另外《生化危机HD》和《无尽传说》这两款游戏虽然在大家拿到本期杂志的时候已经发售了，但依旧因为杂志制作周期原因我们只能等到下期再进行评分，还请读者们多多谅解。

《PES2012》的DEMO放出之后一有时间我就会玩上几局，无奈编辑部除了我之外没有人喜欢体育类游戏，所以咱只能一次次的虐待那最高难度下的CPU。本次游戏给人感觉出球速度变快了，适应之后可以打出更多漂亮的进攻组合，尤其是快速反击的时候感觉很不错，不过在射门方面个人认为比之前要更难一些，反而是头球变得厉害了许多，不知道大家有没有这样的感觉呢？比如我用红魔的时候贝巴顶进了很多不可思议的进球……另外之前自己很期待的《车手》新作让我很失望，瞬间转移到其它车辆中的设定真的让我怀疑这还是我曾经非常着迷的那款游戏吗？要知道PS2上的《车手3》可是陪伴我度过了一整个暑假，玩的简直不亦乐乎啊！

评分细则：

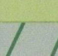

40满分——能研究我们的患者


36-39分——完全康复的患者


32-35分——轻度康复中患者


28-31分——轻度抑郁型患者


24-27分——严重暴力倾向者



24分以下——放弃治疗的患者

くまの部屋



小熊专栏第十九期！这几天在编辑部蹭板凳的我快要被蚊子咬死了，也不知道为什么这阵的蚊子突然多了起来，难道它们在进行传说中的垂死挣扎吗？每天晚上死在我手里的蚊子都不低于十只，现在的我已经练就了一手听声辨位夹蚊子的神技！北京的天气逐渐回落，我讨厌的夏天终于就要过去了，为了庆祝这一盛事，我入了一个死神达拿都斯的圣衣神话犒劳自己（画外音：别给自己败家找借口），圣衣神话这东西对我来说绝对是奢侈品，所以咱只能从众多坑爹的星座中选几个非常喜欢的，之前入手的哈迪斯和现在的死神都是我个人认为非常漂亮的，另外贝努鸟辉火也相当不错，下一个目标就是他了！看来我是一个冥衣控啊……

上周陪编辑部某美编去鼓楼买XBOX360，在我大力倡导下又一位同志走上了支持正版游戏的艰辛旅程。赤银这阵子也在犹豫究竟是等Love Plus的限定版3DS，还是现在直接买个红色的，我个人偏向于等限定版主机发售，因为一直以来小熊都比较喜欢限定版的主机，我的三台PS3中一台是MGS4的"钢"限定，还有一台是FF13的限定版Slim，而我的PSP3000和NDSL也都是限定版的（我才不会承认这是赤裸裸的炫耀呢）。限定版的机器虽然要比普通的贵点，但是收藏的价值明显高了很多，最近我家傻驯鹿也打算买台PSP玩玩，那丫头看中了和平行者的迷彩限定主机，说实话这机器当时我也是非常想买，不过看着手中已经有了的FF纷争限定版3000，我的理智告诉我不能再败下去了……说了这么多关于限定版机器的事，这期专栏就让小熊给大家推荐几款比较出色的限定版PSP主机吧，虽然PSV马上就要发售了，但是我相信还是有很多朋友在考虑入手PSP的问题，毕竟这机器刚刚降价，现在入手非常划算。那么本期「くまの部屋」的主题就是"限定版PSP主机"。

合金装备 和平行者



和游戏的主题色调一样，这款限定版主机使用了迷彩机身外加黑色按键的设计，看上去非常漂亮，前阵子小驯鹿买的就是这款主机，如果不是我已经有了一台PSP3000，这机器发售的时候我肯定也会入手的。这款主机套装中包含一个墨绿色的PSP收纳包，另外还有一张4G的记忆棒，目前国内这款机器的存货还是比较多的，价格也不算太离谱，小熊在这里推荐美版的这个限定版套装，当然如果你不介意韩版机器的话，最便宜的还得说是韩版，日版控在这机器前就有些脱力了，因为日版的这套机器在国内炒翻了天。日版和韩版的机器外包装和游戏封面都是黄色调，只有美版是黑色的。还有一点需要特别强调一下，《合金装备 和平行者》可是FAMI通的满分游戏，这样的一款限定版主机收藏价值就更高了。最后补充一点，如果这样的迷彩配色很符合你的胃口，那么小熊在这里再为你推荐一款SONY的Walkman W252Z，这款同样是《合金装备》限定款的MP3使用的也是迷彩配色，我现在用着的就是它，效果神马的都非常不错！

辛普森一家



辛普森的这款限定版主机和其他游戏不太一样，因为本身这款游戏是不怎么出名的，人们记住的只有《辛普森一家》的动画片（这部动画片在美国可是家喻户晓的明星级动画，也是美国电视史上播放时间最长的动画片）。而当这款限定版主机公布之后却引起玩家中不小的骚动，因为大黄色的选色十分抢眼（配合辛普森的肤色），而配合这亮眼黄色机身的是那白色的按键（和之前其他PSP机器的透明按键不同，这款主机使用的是纯白色按键），以及后面一整块的白色UMD碟仓，机身上的文字颜色选用了蓝色，当这三种颜色混合到一起的时候，就变成了这款充满童趣的动画主题主机，试想在一群黑色或白色的PSP中，突然出现这么一款拉风的PSP，那势必会成为人们目光的集中点，而且目前这种黄色主机也没有推出过量产机型，可以说绝对是稀有货啊！

最终幻想 纷争



首先自恋的说一下，我的PSP3000就是这台《最终幻想 纷争》的限定版，其实最开始打算买的的《王国之心》的那个限定版，可是无奈国内将那款机器炒的太贵，而且北京地区根本没什么货源，所以考虑再三我还是选择了这款《最终幻想 纷争》的主机。这台机器使用的主色是白色，而在机身正面右下方印有"最终幻想20周年"的纪念LOGO，主机背面两侧则分别印有光明女神和混沌之神的形象，其实这款限定版里我最喜欢的不是这台机器，而是由FF御用画师天野喜孝先生亲自绘制的游戏封面！如果你买的只是普通版游戏，那么游戏的封面上只是一个简单的游戏LOGO，而限定版中的游戏封面则是华丽的人物图，这充满天野喜孝风格的封面实在是让人爱不释手。不知道现在这台主机还能否买到，毕竟纷争012的限定版都已经推出了，大家如果喜欢《最终幻想》系列，可以考虑一下纷争的这两款限定版PSP主机。

最终幻想 纷争012



本作是《最终幻想 纷争》的第二作，故事讲述了上一次光明与混沌决战的故事，而和前作一样，SQUARE ENIX专门为这款游戏推出了限定版PSP主机。这次的主机依旧使用白色底色，但是和前作的限定版主机不同的是，这次主机的正面印有混沌之神和光明女神的形象，而且面积非常大，初看上去会让人觉得有些混乱，这也是我不喜欢这次限定版的原因之一，当然仔细观察这两位还是很拉风的，尤其是混沌魔王。而主机背面这次只是单纯的一个游戏LOGO，显得十分简洁，和正面的狂野形成了鲜明的对比。这台机器就是好不好看呢？每个人的审美都不同，所以我只能说说自己的感觉，我个人认为正面的射击比较失败，给人的第一感觉是很脏很乱，而且貌似还会让别人认为这机器摔碎了。最后补充一下，因为这台机器发售的时间不长，所以现在应该货源充足，价格不会太高（据我所知北京地区售价在1700左右），只要您喜欢这主机的整体设计，现在入手时机不错。

怪物猎人 携带版3



这台主机看着很眼熟啊……啊！对了，赤银现在用的就是这一款机器（这句话太多可以吐槽的地方了）。作为PSP上的超人气游戏作品，《怪物猎人》一直有着极其庞大的粉丝团体，而这次官方专门为MHP3制作的限定版主机也绝对对得起“限定版”这几个字。首先是主机的颜色，这颜色绝对不能算是黑色，看上去更像是深棕色，另外主机专门为游戏设计了凹陷式的摇杆，扩音器的地方也变成了小猫爪子的形状，主机正面右下方还印有这次游戏中的温泉标志。主机背面两侧是MHP3代表性怪物“雷狼龙”的形象，这里要说的是这次限定版主机为了能够有更持久的续航能力，主机的电池增加到了2200mAh，之前普通版本的PSP机器电池只有1200mAh，所以这款主机能连续游戏更长的时间，另外主机背面设计有些偏向于PSP1000，两边是突出来的，这样把机器拿在手里会更有手感。这款主机在主色调之外使用了金色作为边框等地方的颜色，看上去就是非常值钱的宝贝，这样一款为MHP3量身设计的主机实在是太体贴了，怪不得赤银会在第一时间入手。最后需要补充一点，除了这款限定版主机之外，MHP3还推出了两款特殊的同捆版，这两款主机的配色分别是白蓝以及红黑色，除了颜色比较特殊之外其余都和普通版机器一样，详情请参考图片，不过这种同捆版主机肯定是没有限定版主机有收藏价值的。



战神 斯巴达之魂

本作是PSP上《战神》系列的第二部作品，和游戏同期发售的这款限定版PSP采用了黑色和红色的颜色组合，主机整体是黑色，而按键以及主机侧边的颜色都选用了血红色，除此之外这台机器上并没有很明显的战神标志，所以与其说这款主机是一台限定版主机，不如把它划分到同捆版这类。另外需要说明的是，这款超豪华同捆套装中除了机器还有PSP上的两作《战神》游戏软件和《海扁王》的电影UMD，以及一张2G的高速记忆棒，虽然主机自身稍微缺少点什么独有的设计，但是如此厚道的其他物品也使得这台主机倍受青睐，目前据我所知如果单买这台机器的话（国内商家喜欢把机器单拆出来卖），售价大概在1500左右，而加上游戏则需要1700左右（普通限定版，只有本作一款游戏），喜欢这台主机的朋友可以参考一下这个价格，考虑是否真的需要购入，目前这款机器市面上也是货源充足，不用担心买不到的情况发生。



GT赛车

相比其他这些限定版来说，这款《GT赛车》的限定版多少就显得有些寒酸了，因为这台主机就是简简单单的黑色PSP3000，官方虽然宣传说这是一台限定版主机，不过我认为这完全就是一个同捆套装，除了游戏之外还有一个PSP收纳包以及游戏软件，这么一套东西的售价大概在1600左右。其实小熊推荐这套主机不是因为它的机器如何如何，就像我前面说的一样，这就是一台很普通的黑色3000，但是GT这款游戏却非常非常不错，首先在PSP上可以玩到GT这么出色的游戏就已经很感动了，其次是游戏中完全中文的设定，连语音都是中文哦！当我第一次听到游戏中背景娘开口说话的时候，我瞬间就X了。



最终幻想7 核心危机

这台限定版主机机身是漂亮的银色，在主机背面两侧还有游戏的LOGO以及人物形象的图案，另外限定版主机中包含的游戏软件也普通版也不同，限定版主机的游戏封面同样也使用的是银色，不知道为什么我个人觉得这种配色更加能烘托出游戏悲壮的气氛。作为一款超人气游戏的限定版主机，官方号称全球仅出货77777台，每一台主机机身上都会有独一无二的编号，这表明你手中的这台机器是第几台。虽然听上去这台机器很抢手，但是实际上我看到的情况并非如此，现在市面上还流通着大量货源，如果现在有玩家想入手这台主机的话，不用担心找不到机器，当然价格肯定会有些水分，尤其是这种年代久远的限定版主机，玩家一定不要相信JS口中的“你在别的地方根本找不到”之类的话，对于限定版机器来说其实77777台的数量都算多的了，现如今所谓限定版机器都开始量产化，根本不会存在什么只有某些人手里才有货的情况。



基连的野望 阿克西斯的威胁

这款于2008年2月7日发售的《基连的野望》限定版PSP2000主机，采用了正反两面不同颜色的设计，正面是鲜艳的红色，而背面则变成了冷酷的黑色，其实黑红搭配的东西很多，这两种颜色合在一起非常帅气。主机正面并没有什么显著的限定版标志，红色机身黑色按键，背面则印有了吉翁公国的徽章。这款限定版主机的游戏是《基连的野望》系列第一次登陆PSP平台（而前不久刚刚发售了系列最新作《新基连的野望》，这期杂志里还有对应的攻略）。主机官方售价是25890日元，按照现在的汇率差不多要2150人民币，就算前阵子PSP降价，可谁又能说的清国内的JS们会把这台主机的价格炒到什么地步呢？虽然这款限定版非常具有纪念意义，但如果商家漫天要价，我建议玩家还是三思而行。

王国之心 梦中降生

《王国之心》系列对我来说有着极其特殊的意义，我个人不怎么喜欢这游戏，因为自己对迪尼斯的卡通人物实在没啥兴趣，但因为此系列主题曲一直都是宇多田光主唱，所以至今《王国之心》系列我也一作不落的都有，而这款限定版主机更是我当时考虑购入PSP3000时的首选机种，无奈国内JS喜欢胡炒乱炒，这台主机刚发售时一度被炒到了2700左右，最终我放弃了这台机器，现在想想那时候的判断是明智的，辛苦攒下来的钱不能便宜了那些黑心的商人……扯了这么多，让我们来看看这台限定版主机有什么特别之处：首先机身主色调是银色，给人一种华丽且高贵的感觉，主机正面印有王冠以及米奇的小型LOGO，背面两侧则很整齐的印有很多菱形图案，里面是有关这款游戏的一些元素标志，比如心形、游戏名等等，看上去非常漂亮。这台限定版没有复杂的人物印花，没有杂乱的图形排列，简简单单之中却让人爱不释手。我不清楚现在国内这机器报价多少，但绝对值得收藏！



とある赤銀の偽紅魔館
スカーレット




大家好我是赤银，又是一期红魔馆的时间到了。不知不觉间，红魔馆已经做到了近30期（279开始除去凯瑟琳一期停刊和300期一期白玉楼，所以目前刊号才到28呢），是不是应该有个什么具有纪念意义的活动会比较好呢？嘛，估计大家都盼着抽奖送模型神马之类的，不过可惜地主家也没有余粮了。不过之前的模魂Ex-S如果有人要的话倒是不是不能考虑一下也未尝不可呢，虽然目前还没做好。于是，就此征集红魔馆30期纪念活动创意，请致电致函致Q致微博，欢迎大家各抒己见，当然是否采用就是解释权归某银所有了。

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：某赤银的红魔馆vol.28		2011年9月X日
伪宅大杂烩	Dr.赤银	随电软附赠	中文版
铜版纸	人数无限制	2Page	泰山的13岁

最后声明一下，某海K不厚道的把他拼好的RG强袭拿回家了，请大家鄙视这种非暴力不合作的工作态度。于是之前预告的强袭×2摄影活动取消，残念。不过相信其实也没有多少人期待吧？

某赤银的10月新番预热

当大家看到这期杂志的时候，相信已经到了10月新番来临的时候了吧。由于某些不可告人的原因，7月新番红魔馆丝毫没有提及，不过貌似大家也不是很关心的感觉？或许和7月缺乏值得关注的大作不无关系吧。由于版面问题，某《侵略的乌贼娘2》、坑爹的《高达AGE》、食梦的《爆漫王2》、《境界线上的地平线》、富奸的《猎人》、完结的《灼眼夏娜III》、yooo的《世界1初恋2》什么的，以及其他小众些的新作喜欢的同学也请不要错过，有好的作品也可以向赤银推荐的说！

《女神异闻录4动画版》



2008年发售的PS2游戏《PERSONA4》的动画版。看过本期卷首的同学大概可以发现，赤银也算是半个女神系列的伪饭，本次的动画化自然不能错过。和之前《P3》的外传性质动画不同，这次的《P4》是将游戏原本的剧情加以动画化，没有玩过游戏的同学也不用担心不了解剧情的问题。而且，看过动画之后想玩游戏的同学也更用担心PS2已退出历史舞台，新的PSV版《P4G》黄金版也将要于明年春季与大家见面了。由于本次的动画版是2季番26话左右的式样，相信动画接近完结的时候游戏大概就会推出了吧。至于动画方面，强大的声优阵容、美型的人设、动人的音乐以及励志的悬疑破案剧情，你们还想要什么？

《WORKING'！！》

传说中的《迷糊餐厅》第二季。之前四月一日愚人节活动的时候曾经出现了7日倒计时，虽然当时公布的"猫组"动漫化消息不过是个玩笑，但第二日又再次重新公布了犬组第二季的计划。由于儿时阴影而喜欢小东西的小鸟游宗太在充满怪人的瓦古娜利亚餐厅的打工奇遇又将再次上演。当大家拿到杂志的时候相信第一话的先行放送版本已经出现了，不妨拿来尝尝鲜，相信没看过上一季的同学也会立刻喜欢上这部轻松搞笑的喜剧小品的。TONY大神接连两次CM出本推荐的本作一定不会令你失望。



《认真地爱上我吧！》

这个名字不好翻。传说中的《真剑私恋》……原作以超豪华的声优阵容和超燃系热血剧情（以及7G以上超大安装文件）著称，动画化之后依然威力依旧。如果大家还记得当年某《你是主人我是仆》的话那应该对这个游戏的制作公司不乏熟悉，如今游戏的续作《真剑S》也正在锐意制作中，发售日未定。感兴趣的同学不如先看动漫解渴好了。围绕主角身边5位充满个性的武士娘（虽然也有男同学）展开的热血恋爱青春活力学园剧，十月即将展开！



《Fate/Zero》



传说中的《菲特/今晚留下来》的前传，继之前持续两年的广播剧化之后，终于马上就要动画化登场了！看过《废怯少女小圆》的同学相信不会陌生，本作的剧本（也就是小说）可是传说中爱之战士☆虚渊玄的作品哦！加之奈须蘑菇的月世界观设定，以及《Fate》系列沉重的背景，如此精彩的本作岂容错过！小说的描写固然细致，广播剧的声音固然诱人，但是！怎能比得过动画版那可动画面的魅力！自03年至今，游戏、动画、小说、剧场版，《Fate》系列的热度依然不断，TYPEMOON成立10周年带给我们多少快乐，实在是令人心中满怀感激之情啊！呜呼。

《魔剑姬！》

传说中的《魔具少女》。纳闷为什么有些人对所有和少女相关的动画译名都喜欢在后面加上个"XX少女"，什么《轻音少女》啊、《空罐少女》啊、《蔷薇少女》啊、《地狱少女》啊（奇怪的东西混进去了），非要把人家原来的名字扔一边加个"少女"才舒心……搞不懂啊。来说本作，漫画的话绝对推荐！武田弘光女性角色的饱满画风各种美型，剧情上也是废材青年男主在女同学们的鼓励诱导下成长为顶天立地男子汉的励志题材（嘘），而且不乏阴谋和反阴谋的痛快无间道战，百分百推荐，赞！不过动画的话光看PV1实在是有些崩的倾向，但愿不会沦为单纯的低俗肉片吧。



《我的朋友很少》

TBS×MF文库J的CP第四弹（前三分别是《IS》、《绯弹的阿利亚》、《迷茫管家和懦弱的我》）"这本轻小说真厉害"2011年度排名第二的本作，光从人设上来看或许有人会联想到之前新房昭之出品的《电波女和青春男》，不过实际上制作班底貌似只有人设是一样的（汗）。相信关注C80的同学哪怕没有看过小说对这部作品也早就耳濡目染了吧（我懂的嗯），之前WF手办展上也推出了不少本作相关的粘土等货，相信想一睹动画真面目的同学早已迫不及待了吧。剧情上依然是传统的三角后宫找不到朋友的众人在"邻人部"展开的糜烂生活。



《未来日记》

之前曾经在红魔馆介绍过的经典漫画。本作描绘了一个窝囊自闭少年的成长，以及他与一只坏掉了的纯情少女之间的爱情故事，加上持有预测未来日记的12人之间展开的为了争夺时空之神宝座的生死之战。精彩程度有保证正如之前的预告，改编的动画版即将于10月上映。喜欢这部漫画的同学一定不要错过！



赤银的红模分馆·机

本期红模馆的主角是久负盛名的山口超可动转轮科技的两部机体，《全金属狂潮（惊爆危机）》系列的主角机ARX-7 ARBLEST强弩兵与其后继机ARX-8 LAEVATEIN烈焰魔剑。很早便对山口以及转轮科技有所耳闻，如今亲眼得见，感觉很一般。虽然确实可动不错，不过零件较软，组合度欠佳，涂装也马马虎虎，只能说是中规中矩吧。



全装备的强弩兵，和烈焰魔剑相比似乎并不算全。



两架机体素体合照，烈焰魔剑比强弩兵要矮一些。



全装备后的两架机体，烈焰魔剑其实还有不装飞机的全装甲模式，不过区别似乎不是很大。



使用吊索摆造型的强弩兵，和全装备的烈焰魔剑相比强弩兵的轻装更适合用来摆出各种经典造型。



彰显强弩兵的可动性的一张。





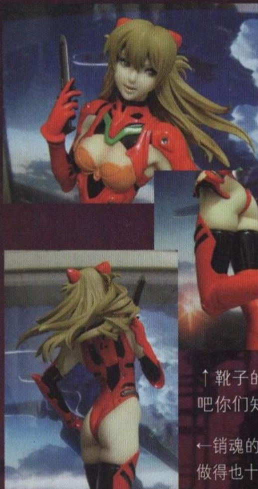
烈焰魔剑的最终战全装备式样，无数的炮口下你是否已经震惊了呢。

赤银的红模分馆·姬

接下来就是红模馆的第二部分，红魔姬（随便的命名）的时间了。本次的主角是Creators' Labo出品的EVA两大女神绫波丽与明日香的手办。由著名画师山下shunye人设，原型师吉则光正进行设计的二人，与原作不同具有着更加成熟的魅力。量产版做工虽与GK相比有所差距，但是其美艳程度毫不逊色。



↑燃烧般的赤红，明日香全身照。一股活力的美感油然而生。



←明日香举起的右手空空地似乎有些寂寞，于是把强弩兵的分子振动刀拿上，很是相配。

↑靴子的光泽很不错，好吧你们知道该看哪里。

←销魂的背影，头发的效果做得也十分飘逸。







↑本次的绫波丽是第二版式样，追加了肩部装甲。并且配件有两种头部，绷带版与正常版可供交换。永远的女神——丽。





↑绝对领域！我想不用我多说什么了吧。

←销魂的背影2，同学们你们还能蛋定hold住吗?



电软漫画解说员

乔布斯大叔你好

感谢大家购买308期杂志，就和我们过的一个又一个普通而重复的日子一样，我本以为汤米侠又会整一个“蔬菜汁到底是怎样死的”漫画来折磨我一番，但生活中就是这样充满了惊喜，这次的漫画是以苹果创始人乔布斯为主人公的励志类型。我本人是一个懒惰、自闭、爱慕虚荣、贪玩、不求上进的大龄男青年，所以非常喜欢励志题材的作品，看过这次的漫画后我果断振奋了好几天。真心希望这次的漫画也能带给读者们同样的感受，谢谢“许下大愿要拯救世界的汤米侠”耗费了很多体力为我们精心制作了这篇漫画，激动之余我要发给他一张好人卡：汤米，你是个好人！

□插画／汤米 □编辑／蔬菜汁

解读本期

“汤米漫画专栏”

●献给游戏事业的两年程序员生涯

大家都以为本期漫画与游戏、尤其是TVgame游戏，并不搭边儿，其实不然，想扯的话，怎么都会扯上关系的（大误）。

漫画中，乔布斯在19岁辍学当了两年程序员的事情只是一笔带过，其实乔布斯担任程序员的公司叫做“雅达利”，熟悉游戏机历史的人，应该对这个名字并不陌生。在乔布斯担任“雅达利”程序员的两年间（1974~1976），也正是“雅达利”公司的黄金时期。

1974年，乔布斯在雅达利做程序员的时候，亲手制造了最早的“金手指”——使用微电脑的芯片制作了一枚电路板，用于在游戏中获得额外的奖励，不过他和伙伴游戏的时候为了赢他一直隐瞒获得额外奖励的真实数值。

1974年，雅达利公司推出Pong的家庭游戏机版本——实质上，这种机器已经是一种单用途电脑，采用刚面世不久的微处理器控制软件运行，体积比“奥德赛”（Magnavox公司推出的电视游戏机）小，但功能却强大得多。雅达利家庭游戏机程序录在盒式磁带或集成电路接口卡里，节目种类也愈来愈丰富，如“超Pong”、“赛车”、“拥抱我”等，甚至包括那款著名的“空间大战”游戏。1975年，雅达利售出15万台家庭游戏机，销售额猛增至1500万美元。正是这种家庭游戏机，使雅达利一举成为当时世界上最大的电脑游戏机厂商，带动了全球家庭电脑娱乐业的蓬勃兴起。

●2005年乔布斯在斯坦福大学的演讲（节选）

1 生命中的点点滴滴

“我的亲生母亲是一个年轻的，没有结婚的大学毕业生。她决定让别人收养我……我的养母从来没有上过大学，我的养父甚至从没有读过高中，但他们答应我的母亲一定要让我上大学……在十七岁那年，我真的上了大学。但是我很愚蠢的选择了一个几乎和你们斯坦福大学一样贵的学校，我父母还处于蓝领阶层，他们几乎把所有积蓄都花在了我的学费上面。在六个月后，我已经看不到其中的价值所在。我不知道我想要在生命中做什么，我也不知道大学能帮助我找到怎样的答案。但是在这里，我几乎花光了我父母这一辈子的所有积蓄。所以我决定要退学，我当时确实非常的害怕，但是现在回头看看，那的确是我这一生中最棒的一个决定。在我做出退学决定的那一刻，我终于可以不必去读那些令我提不起丝毫兴趣的课程了。然后我还可以去修那些看起来有点意思的课程。（休学后，乔经常去旁听书法课，以积累美术修养，这让他对电脑软件字形美学处理特别重视，也使苹果电脑日后吸引了许多美术设计工作者来使用。）但是这并不是那么罗曼蒂克。我失去了我的宿舍，所以我只能在朋友房间的地板上面睡觉，我去捡5美分的可乐瓶子，仅仅为了填饱肚子，在星期天的晚上，我需要走七英里的路程，到一个寺庙去，只为能吃上饭——这个星期唯一一顿好一点的饭。但是我喜欢这样，我跟着我的直觉和好奇心走，遇到的很多东西，此后被证明是无价之宝。……你会遇到很多片段，你在向前展望的时候不可能将这些片断串连起来；你只能在回顾的时候将点点滴滴串连起来。所以你必须相信这些片断会在你未来的某一天串连起来。你必须要相信某些东西：你的勇气、目的、生命、因缘。这个过程从来没有令我失望，只是让我的生命更加地与众不同而已。

2 关于挫折

在苹果快速成长的时候，我们雇用了一个很有天分的家伙和我一起管理这个公司，在最初的几年，公司运转的很好。但是后来我们对未来的看法发生了分歧，最终我们吵了起来。当争吵不可开交的时候，董事会站在了他的那一边。所以在三十岁的时候，我被炒了。在这么多人的眼皮下我被炒了。在而立之年（30岁），我生命的全部支柱离自己远去，这真是毁灭性的打击。

但是事后证明，从苹果公司被炒是我这辈子发生的最棒的事情。

在接下来的五年里，我创立了一个名叫NeXT的公司，还有一个叫Pixar的公司，然后和一个后来成为我妻子的优雅女人相识。Pixar 制作了世界上第一个用电脑制作的动画电影——“玩具总动员”，Pixar现在也是世界上最成功的电脑制作工作室。在后来的一系列运转中，Apple收购了NeXT，然后我又回到了Apple公司。

3 关于死亡

当我十七岁的时候，我读到了一句话：“如果你把每一天都当作生命中最后一天去生活的话,那么有一天你会发现你是正确的。”这句话给我留下了深刻的印象。

大概一年以前（2004年左右），我被诊断出癌症。医生告诉我那很可能是一种无法治愈的癌症，我还有三到六个月的时间活在这个世界上。我的医生叫我回家，然后整理好我的一切，那就是医生准备死亡的程序，那意味着你要说“再见了”。

没有人愿意死，即使人们想上天堂，人们也不会为了去那里而死。但是死亡是我们每个人共同的终点，从来没有人能够逃脱它，也应该如此。因为死亡就是生命中最好的一个发明，它将旧的清除以便给新的让路。你们的时间很有限，所以不要将他们浪费在重复其他人的生活上。不要被教条束缚，那意味着你和其他人思考的结果一起生活。不要被其他人喧嚣的观点掩盖你真正的内心的声音。还有最重要的是，你要有勇气去听从你直觉和心灵的指示——它们在某种程度上知道你想要成为什么样子，所有其他的事情都是次要的。

保持饥饿，保持愚蠢。

后序

感谢大家购买第308期杂志，并支持电软原创漫画！所以，以后也要“再来一本啊少年！”这是我们的约定~

本期漫画让我获益良多。

下面是读者来信时间——读者投稿剧本：某日，天阴，编辑部；一黑影在角落一闪而过，叔儿在电脑前十分猥琐的淫笑着。窗外风不大，却刮的呼呼响，突然一只鸟撞在玻璃上，挂了。

叔儿大惊以为BOSS来了，立马ALT+F4。小熊看到这一幕大笑并讥讽，捧着稿子来到小沛处交稿。小沛正在吃着香蕉，扫了眼稿子，把香蕉皮随手一扔，说道“不错这次，下次评分要是再出现不到9分的，就不用来编辑部了。”小熊咬牙连点头道是，随即一暗笑。此时银桑抱着一个高达手办很开心的跑来，被小沛叫住，银桑将手办偷偷放在地下，跑了过去。小沛不断的点头，表情越来越严肃，突然大怒“蔬菜汁，过来。”叔儿又大惊，屁颠屁颠跑了过去，踩到香蕉皮，落地，撞到高达手办，领便当。众人大惊。此时小紫和猴子很高兴朝编辑部走来。猴子：小紫，这绝对是坑人的，哪有什么死亡笔记？小紫：这可是花了我2.5大洋的，你瞧我在上面写了蔬菜汁于今日死于意外，等到了编辑部不就知道了。未完待续——安徽空末年。

欢迎大家写意见过来，邮箱：85711797@qq.com

“我们从未放弃、我们一直在努力！”



2012让我们一起顺利逃亡~~

汤米手札

前些天做了一个极其真实的梦，梦中的我坐在朋友的车上，似乎要去某旅游景点。突然，天空中乌云翻滚，一瞬间大雨倾盆而下，加上大作的狂风，车前一米的距离都变得模糊不清。我正在庆幸坐在车里的幸福，突然发现车窗门缝之间，水流已经开始快速渗入。再一看车外，我滴个天啊，昏暗的天空中乌云已经消失不见，取而代之的是如同大海一般波涛汹涌的海水，反转过来低低的悬在头顶，海水天空与已经开始积水的地面之间时不时有耀眼的闪电相连，我们的小车也渐渐漂浮了起来。，里的水也越聚越多。我拼命推车门，我那该死的朋友竟然微笑且很自豪地对我说这门是全自动电力驱动的，一旦遇水就无法打开！一惊之间，我醒了过来，胸口如同小鹿乱撞，久久不能平息……

之后一直沉醉在梦里的场景中，难不成是2012提前预演？那种惊心动魄和等死的感觉，我可不想再尝试！于是抽空计划了一下逃生方式，适合我这个贫民使用，也拿出来和各位闯关族们分享~~

首先从2012能弄死我们的因素来分析，在仔细观摩了《2012》这部电影之后，总结如下：

1.地震：死于坍塌，掩埋，地裂跌落，瘟疫，食品短缺，寒冷。
2.海啸：死于窒息，冲撞，瘟疫，食品短缺，寒冷。
3.高温：死于炎热，炙烤。
4.火山喷发：死于熔岩，大气污染，炎热，食品短缺。
5.气温骤降：死于寒冷，食品短缺。
6.辐射：死于短时大辐射量。

综合来讲，只要避免了以上的死亡因素，就可以成功逃出生天。（谈何容易啊……）

考虑到各种因素，地面逃生装置肯定是没有用的，能够飞到空中才能避免大部分问题，辐射和高温是相对棘手的课题，但是辐射和温度真的太强的话，怎么样都死翘翘了吧。、

分析之后决定使用热气球作为逃生的基础设施，因为综合各种因素，这个形式是最容易实现的，完美配合贫民版的需求。查了一下淘宝，按照级别不同价格在二万至二十万之间不等，您还别嫌贵，毕竟性命交关，这点小钱也不算啥啦！而且这也是本计划最大的支出，咬咬牙挺过去吧！

接下来就是把家当搬上去，食品和饮用水最为关键，数量需要仔细考量，考虑到燃料的重量，我建议狼心狗肺自己一个人逃生……好吧，还是带上父母吧，但是生存的几率应该会下降……



各位闯关族们如果要玩游戏的话，还需要携带一台LED超薄超轻电视以及Slim版本的游戏机，发电设备的话，我建议选择小型手摇发电机，一般手摇10个小时可正常游戏10分钟。

接着需要做的是将吊篮全部用防辐射材料包裹起来，这样多少可以安心一些。防辐射材料在哪里？记得没错的话，孕妇穿的防辐射服应该是很好的选择……

接着就是一些基本的演练工作了，毕竟到2012了才首次放飞，风险太大，建议在空旷地区至少演练3次，这样，到时候就不会手忙脚乱啦~~

以上是我的2012逃生计划，大家大可尝试，但是汤米以及电软对此产生的一切后果均不负任何责任……

如果谁有更完美的逃生计划，欢迎加汤米的新浪微博：漫画汤米与汤米沟通，只要想法够妙，我们下一期汤米手札同样会推荐给各位怕死的闯关一族们！



大航海日志

8月

2011年8月29日

月黑杀人夜、风高放火天。每当重大事件发生时，天气往往能抢先一步提前剧透。今天，乌云密布，注定会是不平凡的一天。汤米侠和往常一样，发来了剧本和信息，“给你发剧本了，看下行不行，这期我有新想法……”，还没等他说完，我不禁浮想联翩，“从第一次扮演尸体开始，到现在已经过去了2个多月，我已经成为大家心中默认的挂掉的那个人，为了杂志、为了漫画我默默忍受，直到温泉乡光腚、打马赛克出镜，不管还要被糟践到什么时候，但我觉得这些都就是对艺术的无私奉献……”，当然，是我多心了，汤米侠并没有安排什么更龌龊的角色给我，而是想做一期励志漫画。不过我觉得他担心这样会和游戏杂志的本质不太搭调，我稍微想了一下，迅速作出了答复，“完全支持！”这样做答有两个好处，一个是可以让汤米侠按照自己的思路放手去画，另一个好处就是一旦出了问题我就全推脱在汤米侠身上就好了！（谬）。汤米侠就这样兴高采烈地下线了，不管你是一边玩游戏一边画画，还是一边看国产电视剧一边画画，反正你乖乖去画就好了，千万不要拖稿，这是我们的约定！

9月

2011年9月7日

一个多礼拜的时间就这样过去了，虽然我的心中对汤米侠无比信任，但还是禁不住打鼓，于是从最初的“没事，妥妥儿的”那样的心情，发展成了“你是不是屎了？就算临屎前，也要把稿子发过来啊！坟蛋！”这样的心情。不过，今天汤米侠终于露面了，我紧绷着脸看他发过来的信息，“你是不是XX世界玩疯了？反正我是玩疯了，我的猎人已经355装备等级了……”我回“真棒，不过我都没怎么玩。”（内心：喂，你给我差不多一点，赶紧发稿子过来吧谁要听你唧唧歪歪啊！）一阵寒暄过后，终于得到了他的漫画稿、手札、插画。

当你以为一切都会按部就班的重复昨天、上周那样的发展时，往往会得到一场出乎预料的惊喜……有时候也可能只有惊、没有喜。

小紫各种站

——游戏与动漫的各种世界

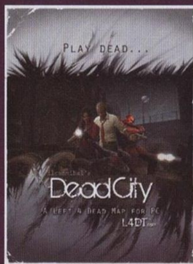
今天和大家谈谈游戏动漫中不同人的不向往世界

近日在培训班上课的时候，偶然听到一位高一学生说起现在的学习状况。在学校一周之内要上课五天，而大多数学生在双休还要去补习班学习。就以她本人来讲，几乎每天都要学习到夜间12点之后。更为夸张的是在初中时期竟然更甚之。在这样的压力之下，学校之中竟然有人因此跳楼。很久前小编只在新闻中听到过这样的事情，不曾想现在居然还会发生。依稀记得自己小学时候政府就开始提倡减负，现在看来果然应了那句话，高考不取消，减负也只是空言。努力学习是正确的，但是不懂得合理减压却往往会得不偿失。生活在压力如此巨大的环境下真的是自己所望么？上期和大家聊了向往之地，这期的主题正好相反，来和大家说说那些不太向往的地方。



L4D的世界

《L4D》（又称作求生之路）是由风靡全球的游戏，《反恐精英》的开发商Turtle Rock公司开发的XBOX360作品。游戏主题为单机中非常流行的丧尸题材动作射击游戏。然而与大部分同类题材游戏或影视作品截然不同的是，在求生之路的世界中玩家并非扮演一个冲入丧尸群中如入无人之境的孤胆英雄，而是要扮演一名为了求得最后一丝生存的曙光奋起斗争的普通人。玩家是一名恐怖灾难后的幸存者，为了逃出生天而拿起手中的武器与死神做殊死搏斗。这也在一定程度上降低了穿越到此的玩家，去向充满丧尸恐怖城市时的孤独与恐惧感。可是话说回来，虽然不像影牢中那样孤军奋战。但要面对的挑战也是非常人能及。试想当你拿着手中的武器将对方杀死时，僵尸身上恶心的溅出物能否让人接受。这种情况使用远程武器感觉还能好一点，但别忘了在L4D中更多的武器只能近战使用。比如东洋刀、电锯等等，将对方斩杀的四肢零落一般人真的能接受么？就算是精神受过锻炼的人可以忍受这一点，那么还请不要忘了这里并不只有僵尸而已。配合大量僵尸出现的往往还有Hunter、Smoker、Boomer和Witch，而更可怕的是还有像《生化危机》中的巨大怪物Tank。面对这样强大的一群对手，在这里能够存活的几率可谓是小之又小，想去往这里的人恐怕也没有几个。



妖精的旋律世界



妖精的旋律（日语：**エルフェンリト**，德文：Elfen Lied）是日本漫画家冈本伦所创作的漫画，Elfen Lied在德语里意思是妖精（Elf）的歌曲（Lied）。动画版在2004年7月25日于CS放送局的AT-X频道开始播出（卫星播放），然而因为过于激烈的暴力内容描写，被归类为未满15岁禁止观赏的辅导级节目。可以说《妖精的旋律》是血腥动画中的经典，在片中可以看到全实验室的人几乎全都爆头而死，中间还有一段剧情相当令人印象特深刻，女主变身后把追杀而来的同类四肢逐步全切了下来，非常噬血残暴的她可以说成是一个活动的杀人兵器。这样的世界也同样不是一般人能够去往的，超大限制级画面经常会从眼前飘过。对于从小生长在和谐、安定的国人来讲，从没有见过、经历过这样的事情。突然去到这样世界的话，一定会被各种大尺度血腥场面吓呆在原地不可。所以这样的地方不要说是不向往，就连和你经常谈起都不愿意呢。

影牢的世界



《影牢》系列是日本游戏公司Tecmo制作的一款以陷阱为主题的3D策略型ACT游戏。本系列自1996年的首作《刻命馆》开始，便一直作为一款陷阱主题作品推出。游戏在视觉表现上可以说是相当血腥，一些陷阱的原型还是古代某些刑具，比如：铁处女、电椅、铁锯、断头台等等。能合理利用地形，设置陷阱打出连击，则带来不小的成就感。但从游戏的名称《刻命馆》（《影牢》是之后的叫法）就可以看出，这个游戏世界可不好混啊。恐怕没有什么人想在这里扮演什么角色，先说敌人。虽说在游戏中试图闯进这里的敌人能力一次比一次高，特别是之后的国王能力更是威武的很。但是这都避免不了被女主角各种陷阱虐杀到惨死，巨石的碾压，断头的利器加上敌人的惨叫这一切构成了一幅阴冷的画面。在这里敌人看来是当不得，而这里做女主角的日子也并不好过。想想每天都要孤独一人面对大量敌人的进攻，还要同时进行血腥的杀戮。这都原本不应该是一位身材柔弱的女子所为，而纠结的是她还要必须面对这一切才行。如果换做通常女子在这种情况下恐怕早就精神分裂了，种种迹象都表明去向这样的世界对于普通人来说压力太大。

—寂静岭的世界—

由日本游戏公司Konami建造的寂静岭（又译：沉默之丘、寂静之丘、死寂之城）世界，这里注重角色塑造、气氛营造和心理暗示。剧情以类似电影手法展开，游戏进程中不同选择将影响结局。剧情的主导权完全掌握在穿越到这里的人手中，但这世界给人一种极度压抑的感觉。因为《寂静岭》中所论述的内容多半涉及对于人性善恶、人伦道德等方面的思考和探讨，其中还涉及到宗教、心理学、神秘学等方面的内容。在这里体验的人经常会猜测游戏中的事物是否影射了现实生活之中的问题与事件。根据游戏设定，寂静岭其实是美国托卢卡湖边上一个被森林环绕的宁静小镇，这里也是一个渡假、疗养的胜地。从这点可以看出这里还是有些让人向往的。该镇的最早历史可追溯至17世纪初，早期的英国殖民者在此地定居。而在此之前，此地是当地原住民用于宗教活动的圣地。18世纪，一场奇怪的瘟疫使镇上的大量居民死亡，活着的人们纷纷逃离，小镇因此长时间无人居住。19世纪初，英国将寂静岭作为海外流放地，在此开设了监狱和"溪港"医院。1840年前后，监狱关闭，寂静岭再一次被遗弃。19世纪50年代，另一批拓荒者在寂静岭发现了煤炭储藏，寂静岭又一次繁荣起来。南北战争期间，此地被作为战俘营，期间曾发生大规模虐杀战俘的行为。南北战争结束后，战俘营关闭，寂静岭开始成为旅游胜地。到了现代，镇上开始活跃着一个由宗教狂热者组成的邪教团体，这一团体四处散布自己的末世论，主张用活人献祭的方法复活"神灵"，还利用当地的一种特殊植物来炼制毒品进行贩售。寂静岭在原住民心中是一个具有神圣力量的地方，而最近几百年的历史变迁中被这片土地上的种种人道主义灾难让这一力量发生了扭曲。现在的寂静岭能把现实世界中的人物拖入"异世界"，或者说，可以将人的欲望在此实体化。寂静岭的世界观是三元并行的，其一是现实世界，有居民，有政府，有游人前去观光、渡假。其二是"异世界"中的"表"世界，也就是大雾弥漫的寂静岭。其三是"异世界"中的"里"世界，这时寂静岭由大雾弥漫转而变成黑暗、血腥、腐坏。可见在这样的历史发展之后这里的世界就不再为人所向往了，特别是进入"里"世界的人，看到满墙的鲜血之后不精神失常的能有几个呢？





—TOKKO 特公的世界

说起动漫中的不向往之地，那就不能不说到藤泽亨的漫画作品《TOKKO 特公》。这个世界的故事发生在町田的住宅地附近，由于大范围的地盘下沉产生了巨大的"穴"。同时，居住在当地的185家人家无一例外地被残忍杀害。迷一般的恐怖杀人事件一件一件发生，怎么看也不像是人类干出来的，却一点线索也没有。这些事件似乎和一个迷之老人以及一个被称为禁忌之遗物的"ドウルジ之箱"有着什么关联。过了5年，近未来的东京。表面上看上去是座繁荣的巨大都市，实际上却已经走向了毁灭的边缘。两极化，犯罪都市。町田惨剧中唯一一个生还者申道兰丸，为了寻找事件真相成为了警察然后，新的案件在涩谷发生了。有报道称，这是一个吸毒者的狂暴案件，但在申道等警察赶到现场时，眼前清楚的看到正在蹂躏人的妖兽。上前救人的是特殊机动搜查队2课，特殊公安部，通称"特公"的队员，六条樱她们。她们的武器既不是枪也不是警棍，而是用来斩杀妖兽的太刀。申道终于明白日本将在2年内毁灭，于是走上了和妖兽战斗的悲惨道路……穿越在这个世界中，平凡的人类多数扮演的角色就是被怪兽蹂躏和杀害。即便是与之对抗，天天面临的也是大量血腥画面。在这样的世界中说不定吃个饭，去个洗手间的功夫都要面临惨烈的战斗，大家还是敬而远之好了。



大剑的世界



《大剑》是日本漫画家八木教广的漫画作品，日语原名"**クレイモア**"意为西洋大剑。　自古妖魔侵入人类的世界，化作人形并以啃食人类的内脏为生，妖魔的食量是非常小的，通常一或两星期捕食人类的内脏一次就足以。不过在永生期间，妖魔的食欲会增加，而且变得更加狡猾和强悍。对妖魔束手无策的人们唯有求助于有着半人半妖的身分，带着巨剑且以斩杀妖魔为业的银眼战士，畏惧并害怕她们的人们将其称为Claymore（大剑、银眼魔女）。尽管大剑是在世上能唯一与妖魔战斗的"人类"，但是人类对她们非常避讳，原因就是大剑是半人半妖之身。她们在人类的身体内混入了妖魔的血和肉，这样才得到了可与妖魔抗衡的力量。当然，成为大剑的少女们付出了惨痛的代价，隐藏在华丽衣装下的身体也因为改造而显得不堪入目。在《大剑》的世界中，有的不仅仅是血腥的战斗，更多的是通过动画渗透出的一种悲伤，这里的人们生活在妖魔的残食之下。而大剑最初的战士都是男性，但由于男性很容易在极短的时间内超越极限而成为觉醒者，同时还能感受到自己作为人类脆弱和阴暗的一面。换句话说，男性战士只要释放妖力便无法抑止觉醒的冲动。因此，男性战士被认为是失败作品。从此，组织便不再制造男性战士，而这一重任最终只能落到外表柔弱的女性身上。在这样的世界中，变身成为大剑的过程，和未来将要面对的命运也非常人所能接受。那么去向这里的世界除了血腥激斗外，就只剩悲伤的旋律了……



这期的各种世界写的都比较血腥和恶心，希望大家不是刚好吃过饭。原计划这期的主题应该迎合专栏的大主题游戏、动漫和现实都讲到的。可是现实中大家不向往的地方一来大多与游戏无关，二来多数也要涉及到具体的敏感词汇和地域。权衡之后还是选择不写现实，只谈动漫和游戏。最后分享一个小笑话给大家。某日，一位老师对众学生讲道："西方国家乃地狱也，哪有去往我和谐的国土安稳！"，众学子笑答曰："我不入地狱，谁入地狱。"

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文/雪飞

家督争夺战

最上义光出生于1546年，是最上家家督最上义守的长子。1560年元服，同年三月参加了寒河江城之战，这也是他第一次上战场。不过，寒河江城之战以最上方的失败而告终，最上义守的领土扩张政策受到了打击。传说在最上义光元服的第2年，跟父亲一起去温泉旅行时遭遇了山贼抢劫，最上义光先是冷静地观察，判断出谁是山贼的首领，然后突然挥刀杀死了贼首，余下的山贼们一哄而散。但义守仍然不喜欢义光，而是偏爱次子中野义时。

1564年，最上义光的妹妹义姬和伊达辉宗成婚，1567年生下了伊达政宗，这段婚姻日后对最上、伊达两家产生了巨大的影响。



1570年，最上义守和最上义光父子间发生争执，在重臣氏家定直的调解后，最上父子和解。1571年，最上义光继承了最上家家督之位，最上义守出家隐居，法号"荣林"。传说义守是被迫隐居，最上义光为了保证自己的地位，逼迫中野义时自尽。然而，1574年1月，最上父子又发生争执。最上义光企图脱离伊达家的控制，使最上家完全独立。伊达辉宗为了抑制最上义光的发展，以救援岳父的名义向最上家出兵。同时，天童赖贞、白鸟长久、延泽满延等人也配合伊达辉宗的军事行动，一时间最上义光四面楚歌。不过，最上义光却牢牢地掌握着山形城，巧妙地控制了战局，并于9月10日与伊达辉宗议和，最上家从伊达家完全独立了出来。最上义守、义光此后再也没有发生过争执。

充满阴谋与谋杀的出羽统一战

虽然最上义光在家督争夺战中取得了胜利，但最上义光周围依然到处都是敌人。最上氏分家的天童赖贞，东根赖景，上山满兼等人依然与最上义光对立，白鸟长久甚至请求织田信长赐给自己出羽守的官位。不过，这些敌人随后都一一败给了义光的谋略。

1577年，最上义光与最上郡以天童赖贞为盟主的"最上八盾"开战，结果双方不分胜负，最上义光立即改变了策略，以迎娶赖贞的女儿为侧室（天童御前）为手段，和天童赖贞议和。1578年，上山兼满得到伊达辉宗的支持，进攻最上义光的领地。最上义光利用地利的优势率军奋力抵抗，上山、伊达联合军损失惨重。此时，最上义光的妹妹义姬趁机劝说伊达辉宗，达成了伊达家和最上家的和议。两年后，最上义光收买了上山满兼的重臣里见民部，唆使里见民部杀害了上山满兼，兵不刃血地得到了上山城。1581年，最上义光实力大涨，开始着手攻占最上郡。最上义光先是无视自己和天童赖贞的和约，出兵占领了占领了细川直元（与天童赖贞有姻亲关系）的小国城，随后又收买了小野寺氏的重臣鲑延秀纲。1582年，天童御前生下最上义亲后不久便去世了，此时，最上义光和天童赖贞的和约彻底成了一张废纸。

1582年，大宝寺义氏准备攻击最上义光，但义光却先下手为强，迅速收买了大宝寺的家臣东禅寺义长等人。东禅寺义长突然谋反，毫无准备的大宝寺义氏兵败自尽。收拾掉了这些敌人后，最上义光下一个目标则是白鸟长久。1582年，最上义光先让儿子义康迎娶了白鸟长久的女儿，使白鸟长久对自己放松了警惕。然后假报自己病危，杀害了前来探病的白鸟长久。最后，出兵占领了白鸟长久的领地。之后，最上义光向天童赖澄（赖贞之子）发起攻击，但"最上八盾"之一的延泽满延作战勇猛，最上军惨败而归。最上义光立即把自己的次女嫁给了满延的长子，把延泽满延拉拢到自己这边。随后，最上义光继续拉拢了东根赖景的家老里见源右卫门，占领了东根城。天童赖贞被迫去投靠国分盛重。就这样，最上义光彻底摧毁了以天童氏为盟主的"最上八盾"，吞并了整个最上郡。

1587年，最上义光得到了大宝寺义氏的弟弟义兴企图投靠上杉景胜的情报，立即出兵攻击义兴并迫使义兴自杀，义兴的养子义胜（本庄繁长之子）逃亡到越后。1588年2月，伊达政宗出兵攻击大崎义隆，最上义光立即派遣5000援军增援，击败了伊达军。上杉家判断最上军和伊达军交战无法行动，8月派遣本庄繁长和大宝寺义胜攻击庄内，最上军大败，庄内被上杉家占领。此后，虽然最上义光跟德川家康交好，通过德川家康请求秀吉把庄内判为最上家的领地，但由于上杉家重臣直江兼续通过石田三成的关系，使秀吉考虑再三，最终把庄内判给了上杉家。

最上义光在统一出羽的过程中，很少直接出兵攻击敌人，而是不断使用阴谋和谋杀的手段，达到自己的目的。虽然他的手段并不光彩，但是却大大减少了出兵的人数和次数，节约了大量国力物力，更是大大减轻了百姓的负担。因此，最上义光深得百姓的支持，在义光统治山形的期间，百姓们安居乐业，领地内从未出现过一揆造反的现象。

丰臣到德川的转变

1590年的小田原征伐战中，最上义光因为父亲义守的丧事，甚至比伊达政宗出兵还晚。如果不是和最上义光关系密切的德川家康帮忙，最上义光很可能会被秀吉没收全部的领地。看到奥羽诸大名的领地接二连三地被秀吉没收，最上义光感到了前所未有的恐怖，见识了丰臣秀吉的厉害。不过，通过此事，最上义光也看到了德川家康的力量。

从此，最上义光改变了外交策略，不但尽量讨秀吉欢心，同时还巴结德川家康。1591年，德川家康讨伐九户政实时，最上义光让三子家亲成为德川家的小姓。之后，最上义光为了讨秀吉欢心，把自己12岁的三女驹姬嫁给了丰臣秀次做侧室，最上义光也一跃成为关白的亲戚。另外，最上义光还让三子义亲给秀吉当小姓。可惜，好景不长。1595年丰臣秀吉怀疑秀次谋反，命令丰臣秀次自杀，最上义光的女儿驹姬也受到了牵连，被拉到三条河原斩首。由于最上义光和伊达政宗和丰臣秀次关系密切，丰臣秀吉非常不满，最上义光和伊达政宗拼命辩解，再加上德川家康的帮忙，才幸免于难。此后，最上义光彻底成为了家康派大名，庆长大地震后，最上义光没有赶去保护丰臣秀吉，而是赶去护卫德川家康；秀吉召开茶会招待家康时，最上义光主动担任家康的护卫。秀吉死后，最上义光更是坚定的德川派大名。长谷堂城之战中，最上军拼死抵抗，拖住了上杉景胜军。关原合战后，最上义光也因此得到了奖赏，领地增加到了57万石。

为了使最上家能屹立不倒，最上义光拼命地讨家康欢心，为此还杀掉了长子义康，改立次子家亲为继承人。

1614年，最上义光在从江户回山形城的路上病逝，享年69岁。大阪之战时，最上家亲和三弟义亲意见不和，由于义亲曾经在丰臣家做人质，所以被怀疑私通大阪方，最后被迫自尽。3年后，最上家亲突然病势，最上义光的孙子最上义俊成为家督，可是，最上家家臣们却分为两派，一派支持义俊，另一派则打算改立最上义光四子义忠为家督，两派为此争执不休，并为此爆发了骚乱。最后，幕府下达了改易处分，最上家因内乱不断领地从57万石被幕府没收，只给了义俊近江1万石的领地。义俊死后，最上家的领地又从1万石减少到了5000石，最上家也彻底失去了大名的地位。



最上义光

最上义光（もがみよしあき）：1546年—1614年。出羽守，出羽侍从。奥羽最上氏的第11代家督。最上义守之子，妹妹义姬是伊达辉宗的妻子。最上义光擅长谋略，战国时代的枭雄，外号出羽之狐。为了权力，最上义光不惜杀死自己的长子，并让妹妹义姬毒杀伊达政宗。

电玩三国志



第二十九回 驱虎吞狼记

□文／猴子

黑船触礁



微软怀着征服电视游戏界的雄心壮志，将Xbox推向全球市场，日本作为电子游戏最兴盛的地方，自然是不可或缺的一站。自从2002年该主机在日本正式发售之后，微软发动了一切可以发动的力量，一方面在宣传、推广方面卯足了劲头，另一方面还以资金、技术支持的方式不遗余力地拉日本厂商入伙。当时以TECMO的《死或生3》为带头主打，其他各大游戏商（除了任天堂和SCE之外）几乎都被微软拉上了船。为了强化"X"这个概念，宣传的时候还启用了XJAPAN的YOSHIKI作为代言人在日本大肆宣传。这样做的初衷自然是好的，但是要收到好的结果，并没有微软当初想象得那么容易。

说实话，日本人并不喜欢Xbox。除了这台主机来自海外，被本土观念浓厚的日本玩家排斥之外，它本身的一些规格也跟日本市场格格不入。比方说，这台机器的造型十分"雄壮"，对于美国人来说自然没啥问题，但是日本人就是不买账。由于客观原因，日本的家居一般面积都不会太大，屋子里摆台电视就占了不少地方，再加上这么台笨重的家伙，肯定十分不方便。对于居住在狭窄公寓中的多数玩家而言，一台这样的主机是不适合摆放的。而且它的样子也不受日本人喜欢，在刚公布的时候就被讥讽为"巨大的便当盒"，严重损害了一些日本玩家的胃口。用《食神》里周星驰的话说就是"看见了我就想吐，你还让我吃？零分！"



其实Xbox像不像便当盒只是见仁见智的问题，在海外玩家看来，一台大气的主机在视觉上给人的印象是不会差的，再说了日本人对这类造型也不是不能接受，NGC的造型还像骨灰盒呢（不信的话给GC包上一层白布看看），不是一样被日本玩家接受了？但是买东西毕竟不能只看造型，要是产品质量再有点问题的话那就麻烦大了。可惜偏偏怕什么来什么，Xbox发售之后不久，就有很多玩家反应，放进机器里的CD和DVD盘，会留下明显的划痕。微软对于这些投诉并没有做出什么诚恳的道歉和补救措施。因为在美国人看来，即便机器会划盘，只要不影响播放就没问题。我们美国人平时看碟玩游戏都是这样，玩过几年之后，有的盘早就弄花了，但是还能玩。这有什么？

微软的回应登时引起了本来就为数不多的日本Xbox玩家的愤怒，随后"Xbox划盘严重"的传闻（貌似也不是传闻）在日本越传越广，最后大家都一致抵制，导致日本国内游戏店里的黑色"巨大便当盒"堆积如山。说实话，微软在进军日本市场的时候，什么该做的都做了，就是忽视了一点：日本消费者的心理。日本人虽然在生活水平上比美国也不差，但是消费观念和大大咧咧的美国玩家完全不同。大部分消费者对于机器"划伤"碟片，是深恶痛绝的。很多玩家对盘的品相追求完美，即便包装不全，盘面也不要有什么碍眼的划痕。结果"划痕"这个在美国人眼中无足轻重的东西成了日本人心目中的阴影。

说起来，划盘事件的背后还有一点有意思的小插曲：当时微软曾经就机器划盘问题向公众作出解释，这个工作自然不能疏忽，必须由美国总部的人来做。而当时在美国总部负责推广销售的，偏偏是个日本人（还是个女的）。所谓"机器划了盘不影响游戏就没问题"的解释，也是此人作出的决定，结果Xbox的日本市场就这么被毁掉了。这个日本人究竟是在美国待得太久，不理解自己国家的市场了呢，还是她本身就是某个"无间道"的角色呢？假如说她真的是"无间道"，那么她的背后又是谁，是和微软敌对的势力，还是纯粹代表嫌恶美国游戏机的日本玩家呢？（任天堂+SCE：大姐，您是我们的民族英雄啊！）这个问题实在不能说得太细，对阴谋论有兴趣的玩家不妨自己去揣摩一下吧。



前门驱狼，后门引虎



其实，无论阴谋也好阳谋也好，这个人对于日本市场的影响其实可以归结于微软本身对日本的不了解。这也是很多美国公司共通的问题。好在事情闹大之后微软确实开始真正地重视划盘问题，开始无偿提供主机本体修理、换盘等业务，徐图挽救形象下降的危局，但是Xbox在日本玩家眼中本来就是一个外来的掠食者，刚到日本市场就搞出这么多令顾客不爽的事情，实在是不可饶恕。尽管微软作出许多努力，但是日本的市场依然继续保持着低迷的状态。

除了主机造型、故障问题之外，微软力推的游戏在日本不吃香也是个大问题。这可以理解为不同地区玩家的文化差异，在西方堪称"万人迷"的枪车球类游戏，在日本就不怎么受人待见，尤其是FPS。在全世界大受欢迎的HALO系列，在日本就没人玩。而销量最大的《死或生3》，其实也只不过卖了10多万份而已。除此之外，原本表示要全力配合微软的几大公司也都按兵不动，数年来都没什么重量级作品出在Xbox上（其实也不是没有，最初还是有的，如CAPCOM的幻魔鬼武者和KONAMI的MGS2实体，后者还是先在Xbox上发售的），结果Xbox在日本陷入了"没有人气——没有游戏——更没有人气"的恶性循环状态。到2005年，Xbox在日本最终销量只有不到50万台，仅占全世界销量的2%。这也不能怪微软，日本的游戏业自从进入21世纪之后，相当多的玩家还一直沉溺于RPG类游戏和各种剧情CG之中，而在海外重新火起来的动作、射击等游戏类型却未得到这些玩家的青睐。他们将动作、射击类游戏看成是"疯狂者"的游戏，对其敬而远之。表面上看，是微软不被日本玩家接受，实际上，日本的玩家游戏界正在把他们自己同世界的其他部分割裂开来。这种固步自封的态度将让他们在几年之后尝到自己亲手培育的苦果。

自从微软参入电视游戏业以来，业界再次出现了三家并存的局面。SCE的PS2最为强大，如同曹操；任天堂依靠残余的优势保存实力伺机反攻，如同刘备。此时的SCE对于全球游戏市场进行分析之后，似乎也制定了一条针对任天堂的"驱虎吞狼"的计策，让新兴的微软Xbox去抢夺任天堂在海外的市场，就如同当初曹操让吕布把刘备赶出徐州一样。

事实上，这个计策是很奏效的。欧美玩家对于Xbox的超高性能纷纷表示欢迎，一些重量级作品创下的销量更是小小的日本市场无法比拟的。刚才说了，日本的Xbox卖出不到50万台，大约占全球销量的2%，这就意味着Xbox在全世界的销量达到了2500万。对于刚刚进入业界的微软来说，这个成绩是值得自豪的。但是微软为此也付出了巨大的财政支出，一直到2005年，经过3年多的努力，微软的游戏事业终于摆脱了赤字，开始向当初制定的方向发展。如今的Xbox360能够在世界上取得如此成绩，正是上一代主机开拓市场取得的结果。

Xbox的另外一大创举就是将游戏机的网络功能进一步发展。Xbox内置硬盘和以太网接口，并且推出了延续至今的"Xbox Live"网络平台，玩家们可以连线打机，很多著名游戏（以HALO为首）凭借着网络对战的优势吸引了大量玩家群。总体来说，Xbox的成功之处在于它从零开始创下了一片基业，SCE把它当成"驱虎吞狼"的吕布是不合适的，因为微软扮演的角色并不是武力99智力16的吕布，而是"据三江虎视天下"的孙权。

相比之下，任天堂的GC就很悲惨了。应该说GC的主机性能比PS2还是高出不少的，但是它的发售时间比PS2晚了一年多，此时FFX这样的大作已经为PS2完全铺开了道路，在时间上失了先机；此外它还没有兼容上一代机器的设计（卡带没法兼容），还不能播放DVD（松下的特别版除外），也就是说，PS2具备的优势，GC都不具备，再加上之前N64时期众叛亲离带来的影响，为GC开发游戏的第三方数量依旧不多，任天堂在大部分时间内依旧处于孤军奋战的状态。就在此时，一位第三方的著名游戏制作人突然站了出来，不但力挺GC这台"低龄向"主机，还要在它上面制作一款似乎并不是给小孩子玩的"生存惊悚游戏"。没错，这个人就是三上真司，这部游戏的名字叫做《生化危机》。

（未完待续）

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

唠叨了这么多期的游戏狂潮终于如期而至，各位猎人想必已经开始了PSN的狩猎历程，无双FANS更是砍草砍的手抽筋，各种HD游戏也加入到这热潮之中，支持正版的玩家只能在众多游戏中精挑细选出自己最喜欢的买回家，而发售表就是您最好的买游戏指南啊，看看接下来的日子里有哪些游戏是自己期待的，用笔在上面画个大圆圈，这说明我的目标就是你啦！大家好，我不是发售表君，这里依旧是宇多田的地盘……

PS3 PlaysSation3

2011年9月			
6日	车手 旧金山	RCG	Ubisoft
6日	★抵抗3	FPS	SCE
6日	死亡岛	ACT	Deep Silver
6日	战锤40000 星际战队	ARPG	THQ
8日	★无尽传说	RPG	NBGI
8日	★生化危机 重生精选集	AVG	CAPCOM
13日	狂暴	RCG	Bethesda
13日	被诅咒的圣战	ACT	Atlus
13日	NHL12	SPG	EA
13日	★战神 起源典藏版	ACT	SCE
15日	Dunamis 15	AVG	5pb.
20日	一级方程式赛车2011	RCG	Codemasters
22日	To Heart 2 DX Plus	AVG	AQUAPLUS
22日	被诅咒的阴影	ACT	EA
22日	★ICO古堡迷踪+旺达与巨像	ACT	SCEI
27日	分裂细胞三部曲	ACT	Ubisoft
29日	★真 三国无双6 猛将传	ACT	KOEI TECMO
30日	X战警 命运	ACT	Activision
30日	★FIFA 12	SPG	EA
2011年10月			
4日	★NBA 2K12	SPG	Take-Two
4日	蜘蛛侠 时间边缘	ACT	Activision
4日	★黑暗之魂	RPG	NBGI
4日	烈火战车	RCG	SCE
6日	★胜利十一人2012	SPG	KONAMI
7日	★最后的守护者	RPG	SCE
14日	★职业进化足球2012	SPG	KONAMI
13日	★皇牌空战 突击地平线	RSG	NBGI
18日	蝙蝠侠 阿克汉姆城	ACT	Activision
25日	★战地3	FPS	EA
27日	格斗之王13	FTG	SNK Playmore
27日	偶像大师2	AVG	NBGI
2011年11月			
1日	★神秘海域3	ACT	Naughty Dog
2日	★战地3（日版）	FPS	EA
2日	雷曼 起源	ACT	Ubisoft
8日	★合金装备HD合集	ACT	KONAMI
8日	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
10日	★战国BASARA 宴	ACT	CAPCOM
11日	上古卷轴5 天际	RPG	Bethesda
15日	极品飞车 亡命天涯	RCG	EA
15日	漫画英雄VS卡普空3 终极版	FTG	CAPCOM
15日	刺客信条 启示录	AVG	Ubisoft
17日	★双重国度 白色圣灰女王	RPG	LVEVL 5
23日	圣斗士星矢战记	ACT	NBGI
其它			
未定	★最终幻想XIII-2	RPG	Square Enix
未定	★生化危机 浣熊市行动	TPS	CAPCOM
未定	★第二次超级机器人大战OG	SRPG	NBGI
未定	海贼无双	ACT	NBGI

NDS Nintendo Dual Screen

2011年9月			
6日	异型 致命侵袭	ACT	SEGA
9日	马达加斯加的企鹅	ACT	THQ
15日	小熊维尼 森林食谱	SIM	Disney
2011年10月			
3日	快乐的大脚2	ACT	Warner Bros
11日	BEN10 银河竞速	RCG	d3p
13日	超级涂鸦冒险家	PZG	KONAMI
2011年11月			
10日	宠物蛋收藏集	ETC	NBGI
15日	超能战士 武士战队	ACT	NBGI
17日	海贼王 巨人战争2 新世界	ACT	NBGI

PSP Playstation Portable

2011年9月			
1日	尸体派对 影之书	AVG	5pb.
1日	大骑士物语	RPG	MMV
1日	纳米潜行者	ACT	Takara Tomy
8日	月华缭乱	AVG	IDEA FACTORY
8日	战律的斯特拉塔斯	RPG	KONAMI
22日	武装神姬 战斗大师 Mk2	ARPG	KONAMI
22日	幻域战记 携带版	SRPG	Nippon Ichi
22日	游戏王 卡片力量6	CAG	KONAMI
22日	糖果岛的彼得潘	AVG	QuinRose
29日	code 18	AVG	Cyberfront
29日	★英雄传说 碧之轨迹	RPG	Falcom
29日	写真女友	AVG	Kadokawa
29日	命运之杖2 携带版	AVG	IDEA FACTORY
29日	EVA新剧场版 第三次冲击	MUG	NBGI
30日	FIFA 12	SPG	EA
2011年10月			
6日	AKB1/48 和偶像谈恋爱 in关岛	AVG	NBGI
13日	龙刻	AVG	Cyberfront
13日	白银卡尔与苍空女王	AVG	Cyberfront
13日	剑、魔法与学园Final 新生是公主！	RPG	AQUAPLUS
20日	火影忍者疾风传 究极冲击	ACT	NBGI
20日	海猫鸣泣之时 携带版1	AVG	Alchemist
27日	★最终幻想零式	RPG	Square Enix
27日	战律的斯特拉塔斯	RPG	KONAMI
27日	R-15 携带版	AVG	Kadokawa
27日	仙境传说 光与暗的公主	SRPG	GungHo
27日	NBA 2K12	SPG	Take-Two
27日	第七神龙2020	RPG	SEGA
2011年11月			
3日	胜利十一人2012	SPG	KONAMI
9日	噩梦骑士	SRPG	Atlus
10日	★跨越我的尸体	RPG	SCE
10日	初音未来 歌姬计划 扩展版	MUG	SEGA
17日	鹅妈妈的秘密之馆 蓝色印记	AVG	QuinRose
17日	海猫鸣泣之时 携带版2	AVG	Alchemist
23日	科学超电磁炮	AVG	Kadokawa
23日	曾几何时天魔的黑兔 携带版	AVG	Kadokawa
23日	黑白卡片大战 携带版	TBG	NBGI
24日	枪弹管家	AVG	BOOST ON
24日	花与少女的祝福	AVG	BOOST ON
24日	侦探部 失踪与反击与大团圆	AVG	BOOST ON

3DS 3-D-S

2011年9月			
6日	脸谱赛车	RCG	Majesco
13日	雷神托尔	ACT	SEGA
13日	牧场物语 双子村3D（美版）	SLG	Natsume
13日	像素跑者 传说	ACT	Aksys Games
13日	气球泡泡2	ETC	UFO
22日	闪乱神乐 少女们的真影	AVG	MMV
27日	小龙斯派罗大冒险	TBG	Activision
27日	胜利十一人2012	SPG	KONAMI
30日	FIFA 12	SPG	EA
2011年10月			
3日	快乐的大脚2	ACT	Warner Bros
4日	蜘蛛侠 时间边缘	ACT	Activision
11日	僵尸宠物	SIM	Majesco
18日	料理妈妈4	ETC	Majesco
2011年11月			
8日	洞窟物语3D	ACT	NIS America
17日	茶犬的部屋	ETC	columbia
17日	忍-shinobi-3D	ACT	SEGA
24日	薄樱鬼 3D	AVG	IDEA FACTORY

XB360 XBOX360

2011年9月			
6日	梦魇再起	AVG	SEGA
6日	天堂岛	SIM	Kalypso
6日	车手 旧金山	RCG	Ubisoft
6日	战锤40000 星际战队	ARPG	THQ
8日	★生化危机 重生精选集	AVG	CAPCOM
13日	狂暴	RCG	Bethesda
13日	被诅咒的圣战	ACT	Atlus
13日	NHL12	SPG	EA
13日	木偶快枪手	STG	Microsoft
15日	Dunamis 15	AVG	5pb.
20日	一级方程式赛车2011	RCG	Codemasters
20日	★战争机器3	FPS	Microsoft
27日	分裂细胞三部曲	ACT	Ubisoft
29日	code 18	AVG	Cyberfront
30日	X战警 命运	ACT	Activision
30日	★FIFA 12	SPG	EA
2011年10月			
4日	★NBA 2K12	SPG	Take-Two
4日	蜘蛛侠 时间边缘	ACT	Activision
4日	★黑暗之魂	RPG	NBGI
6日	黄金梦想曲X	FTG	Alchemist
6日	★胜利十一人2012	SPG	KONAMI
11日	★皇牌空战 突击地平线	RSG	NBGI
11日	★极限竞速4	RCG	Microsoft
14日	★职业进化足球2012	SPG	KONAMI
18日	★蝙蝠侠 阿克汉姆城	ACT	Activision
25日	★战地3	FPS	EA
27日	格斗之王13	FTG	SNK Playmore
2011年11月			
1日	疯兔 活力出击	ACT	Ubisoft
2日	★战地3（日版）	FPS	EA
2日	雷曼 起源	ACT	Ubisoft
8日	★合金装备HD合集	ACT	KONAMI
8日	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
11日	上古卷轴5 天际	RPG	Bethesda
15日	极品飞车 亡命天涯	RCG	EA
15日	漫画英雄VS卡普空3 终极版	FTG	CAPCOM
15日	刺客信条 启示录	AVG	Ubisoft
15日	★光环 周年纪念版	FPS	Microsoft
17日	滑头鬼之孙 百鬼缭乱大战	FTG	KONAMI
其它			
未定	★Ever17	AVG	5pb.

Wii W-i-i

2011年9月			
1日	超能战士 武士战队	ACT	Warner Bros
6日	车手 旧金山	RCG	Ubisoft
15日	勇者斗恶龙 合集	RPG	Square Enix
27日	卡通频道大乱斗	ACT	Cravegames
30日	FIFA 12	SPG	EA
2011年10月			
3日	快乐的大脚2	ACT	Warner Bros
4日	蜘蛛侠 时间边缘	ACT	Activision
4日	NBA 2K12	SPG	Take-Two
11日	舞力全开3	MUG	Ubisoft
2011年11月			
2日	雷曼 起源	ACT	Ubisoft
3日	胜利十一人2012	SPG	KONAMI
10日	★战国BASARA 宴	ACT	CAPCOM
15日	极品飞车 亡命天涯	RCG	EA
15日	马里奥与索尼克在伦敦奥运会	SPG	SEGA
18日	★塞尔达传说 天空之剑	RPG	NINTENDO
其它			
未定	★勇者斗恶龙X	RPG	Square Enix

广告和谐页

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

题目1.各位对今后游戏业界局势走向有何看法？

出题老师：银桑

题目2.编辑们认为应该寿终正寝的游戏有哪些？

出题老师：退后下一步

考生姓名：小沛　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：皇帝轮流做，明年到我家。

在PS时代之前，任天堂凭借FC和SFC稳坐霸主地位，而在这之后，索尼又称雄了10年。如今三大主机的销量排位依次是Wii、Xbox360、PS3，并且因为NDS的热卖，任天堂算是又占了先机。不过目前这种状态并不是非常稳定，索尼虽然痛失王座，但后劲十足，尽管想要达到当初的辉煌已经非常困难，但总不至于一直垫底。微软就不用说了，这三家里就数他财大气粗，哪怕赔本赚吆喝也能耗死其余两家。就这些年来看，微软的进步十分明显，未来不可限量。三家当中，任天堂最不厚道，刚抢回几年的王者地位似乎冲昏了岩田聪的大脑，3DS的高定价、低普及，还有Wii U这种奇怪的设计都让人看不清任天堂的未来。所以，今后游戏业界的走向依然是飘忽不定，明年春天应该就会初现端倪。

作文题目：该死的不是游戏，而是厂商！

一个厨子做了一道烂菜，大多数人可能只会骂菜难吃。如果一个厨子总做不好，那今后就再也没人吃他做的菜了。而至于菜本身，它的难吃是与自身无关的，反而显得很无辜。以上这个例子就是我对于游戏的观点。很多游戏在诞生之初非常优秀，然后到后来因为诸多原因慢慢变差，我也并不希望这个系列就此消失，而是希望厂商能够对此给予足够重视，想办法让它恢复生机。就现在来看，我只能说《KOF》系列差不多该醒醒了，同时劝劝CAPCOM，《鬼武者》还没到寿终正寝的时候呢。

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校

密封线外吐槽你就输了

作文题目：萝卜白菜各有所爱

微软、索尼、任天堂，其实各有优势、各有所长，到底以后会变成怎样，咱倒是觉得，至少现在看来还很难判断。目前，三家公司都有比较成功的产品在市场上流通，虽然电脑网络游戏和手机游戏日益壮大，但是单机游戏厂商每年都会举办各种展会，进行行业间的沟通、合作与交流，给人一种“大环境的不乐观相反却刺激彼此更加精诚团结”的印象。不管是索尼与任天堂之间的掌机大战也好，三家公司之间的家用机战争也罢，任何一方都不会轻易被碾压，也就不会有一方获得绝对意义上的统一。可能在不远的将来，会有其他游戏公司加入进来也不一定。

作文题目：再见就是再也不见！

一提到寿终正寝，包括我在内的很多玩家都会联想到某某系列作之一，因为前几代留下太深的印象，所以对本系列之后的作品就寄予了特别高的期待，但因为各种各样的原因，作品却没能达到玩家心目中的水准，因而背负了“可以寿终正寝了！”这样近乎怨毒的咒骂，但即使是这样咒骂的玩家，心中或多或少都在期待以后能有该系列的作品出现，所以系列作都有一颗不会完结的魂。最后，我要把手中这张“寿终正寝”的票投给《永远的毁灭公爵》，千万别继续出下去了，那些扯着脖子瞪着眼、翘首以望、看时光飞逝、岁月老去、等着玩《永远的毁灭公爵》的玩家们，你们伤不起啊啊啊啊。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：依旧三分天下

最近任天堂的日子非常不好过，3DS的降价以及外界对Wii U的质疑都无疑让这位老者步履蹒跚，但作为家用机游戏的元老级公司，任天堂不可能因为这点事情就一蹶不振，要知道次世代主机中出货量第一位的依旧是Wii，3DS降价之后也卖的不错。索尼这边从PS3的开局不利起，就一直充当着追赶者的角色，最近几年恢复元气开始走上正轨，年底还有PSV强势加盟，前景一片大好。微软则专心开发家用机，掌机领域目前还没勾起他们的兴趣，360的成功使得业界真正成为三国鼎立的局面。我想接下来的几年这种局势不会轻易被打破，不会有老人退出，也不会有新人加入（新人也未必有实力在这三位面前分一杯羹），天下三分之势还将延续下去。

最后补充一下，现在很多人猜测苹果会涉足家用机领域，如果这位真的要进来，那以后的事情还真不太好说了……

作文题目：想不出来，想不出来……

说实话选这个问题的时候我的压力很大，因为不管你的答案是哪款游戏，都会因此而得罪一批人，可是转念一想，我脑袋里还真想不出哪款游戏会让我有这种感觉。寿终正寝就是说以后还是不要再出了对吧？一般垃圾的游戏出过一作之后制作厂商本来也没打算出第二作，而推出续作的一般都是有群众基础的，所以思前想后我是真的想不出有什么游戏符合这要求，我绝对不是怕得罪人才这样说的哦！【认真】

考生姓名：赤银　烤号：J-27气魔姬　学校：如月学园

密封线外吐槽你就输了

作文题目：分久必合，合久必分

其实有关业界的评价分析之类的，之前对PS Vita、3DS降价发表看法的时候赤银都已经提到过了。所谓天下三分之计，即是分久必合合久必分。之前一头大的任天堂由于3DS的不给力、Wii的软件缺失、Wii U的创意枯竭已经失去了它最大的优势，而财大气粗的微软靠它的欧美向的枪车球，以及软件跟不上的Kinect终归无法在日本占据一席之地。上一届次世代主机之战中仿佛失败的索尼，却在诸多第三方的支持下保持着PS3和PSP持续性销量，而新掌机PS Vita更是品质超群、物超所值。这样看来PS2时代一统天下的索尼时代或许又要降临了？当然，业界不会允许一家独大。接下来让我们期待下一个世代的主机大战中，任天堂和微软能有更为出色的表现吧。或许有黑马的后起之秀出现也不无可能？譬如失去老乔的水果神马的，说笑了。

作文题目：存在即是合理

没有什么游戏必须消失，因为它们的存在即是这个业界对其需要的产物。或是承载着制作人们的梦想，或许是承载着厂商大赚一笔的野望，正是人们的希望孕育了它们的诞生。哪怕未来它们会从这个世界消失，也不过是它们不再被人们需要的结果，但是这无法抹灭它们曾经在希望中诞生的事实。当然，如果提问人的本意是问我最不喜欢什么游戏？那么确实有很多，譬如某马大叔，譬如某些卡比，某些枪车球等等所有我不感兴趣的游戏，其实它们的存在对我来说和不存在也没什么区别？它们已经寿终正寝了。

考生姓名：小棠　烤号：8.19　学校：澄空学园

密封线外吐槽你就输了

作文题目：只要玩家得益，管它咋走

索尼在经历了黑客事件之后，应该已经认识到哪里需要改进。对于老索在游戏界的发展还是比较乐观的，一直硬件都不盈利的作风在玩家中很有人气。微软：作为最能往游戏界砸钱的微软，是三大厂商中未来发展最有优势的。网络的便利给微软赢得了不错的口碑，而近年来体感的盛行也让很多玩家都选择了它。任天堂：作为百年老号，任天堂近期口碑可以说不怎么样。自从Wii u在E3展出之后，广大玩家都认为任天堂前景不乐观。再加上3DS如今的现状，可以说老任在游戏界想要与对手竞争，恐怕还要在创意上下功夫才是。

作文题目：不急着挂，慢慢来！

说到针对某个游戏，倒希望《拳皇》系列可以结尾了。如今这款游戏已经完全找不到当年的感觉，整体风格也发生了很大的变化，身为一位老玩家期待回归这么久都不见效果，累了。对于其他游戏，不想它们这么早就寿终正寝。新作也好续作也罢，现在的游戏都是很有可玩性的。即便是某一作中有不尽如人意的地方，还是会相信续作中一定会得以改善。毕竟很多游戏先不论玩不玩，只要看到还在出，就能带给老玩家一种熟悉的感动。拿自己举个列子，比如平时很喜欢玩的《零》系列。在《零 月蚀之假面》出现后，自己从游戏的各方面都找不到之前的感觉。但还是很期待它第五作，希望那时能在新作中找到当年的感动。

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

内容改版高清视频
支持PSP播放

2011年10月上 绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

X战警 命运(PS3/XBOX360/Wii/3DS) 黑暗之魂(PS3/XBOX360) 极限竞速4(XBOX360) 节奏怪盗R 拿破仑的遗产(3DS) 异形：致命侵袭(NDS) 战地3(PS3/XBOX360) 烈火战车(PS3) 瑞奇与叮当 四位一体(PS3) 异形：殖民陆战队(PS3/XBOX360)) 战争机器3(XBOX360) 最终幻想13——2(PS3/XBOX360)

●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《车手 旧金山》街头狂飙！

《抵抗3》与异形生物血战到底！

●黑岩射手：游戏版

主题曲MV欣赏

●动画欣赏

怪物猎人日记岌岌可危猫猫村G（四）

●实况足球2012

试玩版开场CG欣赏

●特别收录（光盘内附赠内容）

PSP游戏《黑岩射手 游戏版》

《杀出重围3 人类革命》原声音乐

《黑岩射手 游戏版》原声音乐

《抵抗3》高清壁纸

等精彩内容（详情请见光盘内）

25Min 《极限竞速4》超越极限 《最终幻想13——2》巨作再现

最受全球速度爱好者期待的XBOX360赛车游戏《极限竞速4》将于2011年秋季和各位玩家们见面了。游戏可以继承前作的记录信息，并提供更多更酷的超级跑车，更多位于世界各地的知名赛道，给玩家带来极致的速度盛宴。《最终幻想13－2》是Square Enix于XBOX360和PS3平台推出的《最终幻想》系列最新作，玩家将同前作女主角雷霆及其妹妹莎拉一起展开新的冒险，游戏战斗系统和系列其他作品截然不同，新作中将加入全新的战斗QTE系统。近日再次公布了新的宣传视频，期待本作的玩家到光盘里一睹为快吧！

15Min 《车手 旧金山》街头狂飙！ 《抵抗3》与异形生物血战到底！

由欧美游戏开发商Ubisoft所制作的《车手：旧金山》最新系列作终于正式发售了。在游戏中，玩家将扮演过去的主角约翰，身处于混乱秩序的旧金山，他尽忠职守在城市中驱车追捕罪犯，立下无数功绩。《车手：旧金山》给玩家提供了一个自由、经典而且宛如电影般的狂飙追逐体验。《抵抗3》是以对抗异形合成兽为主题的《抵抗》系列最新作，以二代结局后4年的1957年为背景，叙述二代最后幸存的哨兵部队成员乔瑟夫·卡佩里为了对抗合成兽，在已沦陷的美国展开漫长战斗旅程的故事。新作无论在场景上还是在战斗中，都比前作有个更好的提高。喜欢此类型的玩家们，可以尝试一下！

10Min 本期热点 精彩不断

本期的《电击收藏》应各位玩家们的要求，再次把魅力抢眼秀中的最新游戏视频格式改为DVD播放，玩家们可以直接在光盘里观看了。在这里十分感谢一直支持我们的各位玩家们，如果你有好的游戏视频，或是对节目有更好的建议和想法，请联系我们，杂志中都有我们的联系方式。同样本期也有很多精彩的游戏内容，奉送给玩家，像是本期热门PSP游戏《黑岩射手：游戏版》，经典动画和游戏原声音乐等等，精彩内容不容错过！

10Min 实况足球2012 试玩版开场CG欣赏

《实况足球2012》试玩已经发布了，游戏采用了新引擎，游戏中AI的表现会显著提高，而玩家在进攻时，队友的跑位更加多样，而且会使整体配合方向的多方位拉扯，不仅能创造出更多传球的空间，也同样会给玩家制造带球突破的空间，这将让进攻变得多样化也更加真实。防守时，区域防守和对位定点防守之间的转换更加高效。此次，《电击收藏》为大家带来了游戏试玩版的开场CG，喜欢的玩家不妨到光盘里看一看！

20Min 黑岩射手：游戏版 主题曲MV欣赏

最新发售的PSP游戏《黑岩射手 游戏版》受到玩家的好评，它是改编自同名动漫作品的游戏。游戏中满载动作要素，并展开一段与动画完全不同的世界观的故事。本作发生在2051年的地球。19年前，突然出现的外星人侵略了地球，在人类面临生死存亡时，游戏的主角作为对抗外星人的最终兵器为了守护人类而被制造出来——她就是黑岩射手。而本作的主题曲则是由最近人气急速上升的ONE OK ROCK组合演唱，歌曲的名字为《NO SCARED》。歌曲十分震撼，相信玩家看后，定会有不一样的感受。

ONE OK ROCK

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920



电子游戏软件 VOL.308

东京电玩展即将鸣锣，为游戏旺季拉开序幕！